Современные КОМПЬЮТЕРНЫЕ и ВИДЕОИГРЫ
№6 (39) Март 1999

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Dreamcast

СТРАНА ИГР



http://www.gameland.ru

Теперь ЖУРНАЛ с CD комплектуется ПОСТЕРОМ!



TIBERIAN SUN
BABYLON 5
DRIVER

СОДЕРЖАНИЕ

Зарегистрирован в Комитете Печати РФ
регистрационный номер 014416 от 31.01.96

СТРАНА ИГР журнал

№6 (39) Март 1999
http://www.gameland.ru



РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *ответственный редактор*
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* — *редактор PC*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* — *специальный корреспондент*
Сергей Овчинников *ovch@gameland.ru* — *технический редактор*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

GAMELAND ONLINE

Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

ART

Серж Долгов — *обложка*
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* — *фотографии*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *обслуживание компьютеров*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
тел.: **(095) 797-1489, 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
тел.: **(095) 124-0402;** факс: **(095) 125-0211**

GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Владислав Пискунов *vlad@gameland.ru* — *администратор*
Юрий Королев *yuri@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site http://www.gameland.ru
E-mail magazine@gameland.ru

Вывод на пленки осуществлен «**ХГС**»
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «**Пресса**»
Заказ №

Тираж **55 000** экземпляров
Цена договорная

GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*
phone: **(095) 124-0402;** fax: **(095) 125-0211**

Co-operated with **GameLand (N.Y.) Inc.**
phone: **(718) 421-9130;** fax: **(718) 421-9129**

Индустриальные НОВОСТИ



К

Этот выпуск новостей можно назвать поистине эпохальным. Причиной для этого явилось то, что именно сегодня и сейчас вы узнаете о том, что

Sony официально объявила свою следующую игровую консоль.

И хотя мы давно подозревали, что такое заявление можно ждать со дня на день, тот факт, что **Sony** не побоялась это сделать так рано (анонс первой **PlayStation** был сделан за полгода до ее выхода, тогда как до поступления в продажу **PlayStation 2** еще остается, как минимум, около года), наводит на совершенно закономерные мысли, что данная компания всерьез озабочена тем количеством внимания, которое мы сегодня уделяем **Dreamcast'у**. **Sony** это явно не устраивает и даже немного пугает, и ей больше ничего не остается делать, как любым способом постараться исправить такое положение вещей.

Итак, второго марта, в Токио, **Sony** ни с того, ни с сего обнародовала не только технические характеристики своей новой консоли (правдивость которых, правда, вызвала у нас определенные сомнения), но также и показала сразу несколько деморoликов, которые должны были бы нас поразить до глубины души и заставить забыть навсегда о продукции других работающих на рынке видеоигр компаний. И так как эту статью я пишу непосредственно после прочтения первых пресс-релизов и просмотра первых деморoликов, то более, чем на первое впечатления, данная заметка, к сожалению, не тянет.

Так вот, забыв на время об опубликованных **Sony** характеристиках своей новой консоли (производительность в 75 миллионов полигонов в секунду — это наглое вранье, которое легко опровергается простым сопоставлением демоверсий **Dreamcast'a** годичной давности с нынешними демоверсиями **PlayStation 2**), перейдем к нашим впечатлениям от данной приставки.

1. Технология **PlayStation 2** в том виде, как она была представлена публике, опережает своего ближайшего конкурента в лице **Dreamcast**, как минимум, в 2-3 раза. Однако речи о даже десятикратном опережении **DC** или **PC** здесь не идет. Тем не менее, в отличие от **DC** или **N64**, демки для **PS 2** не выглядели похожими на то, что может делать сегодня передовой персональный компьютер.

2. PlayStation 2 будет совместима с **PlayStation**. Этот шаг является довольно спорным, так как благодаря ему на рынке игр для **PS 2** может воцариться хаос, когда новые игры будут конкурировать не только сами с собой, но еще и с кучей старых произведений. Еще раз напомню всем тем, кто забыл — рынок видеоигр кардинальным образом отличается от рынка **PC**, и на нем все эти заигрывания с совместимостью ни к чему хорошему никогда не приводили.

3. Все аксессуары от **PlayStation** будут подходить и к новой консоли. Это касается, в первую очередь, карточек памяти (дураки!) и джойстиков (дураки дважды!). Мы надеемся, что **Sony** одумается и сделает для **PS2** как новые карты памяти, так и новый джойстик.

4. PlayStation 2, скорее всего, будет проигрывать фильмы формата **DVD**, что превратит последнюю в нечто большее, чем стандартную консоль. Одновременно с этим, к сожалению, возрастет и ее первоначальная цена, которая, по оценкам **Sony**, будет не меньше 300-400 долларов.

5. У **PlayStation 2** пока нет имени. Более того, никто пока не знает даже, как она будет выглядеть. Та же тайна покрывает и дату ее выхода. С одной стороны, **Sony** заявляет о том, что она сомневается в том, что к концу этого года она сможет эффективно наладить производство своей новой консоли, но, с другой стороны, в пресс-релизах данная компания пишет о том, что **PS2** выйдет уже этой зимой. Тем временем, эксперты утверждают, что раньше марта 2000 года ждать выхода этой консоли не стоит.

6. К производству игр для **PS 2** уже точно приступят **Namco, Square** и **Electronic Arts**. Более того, все эти компании, за исключением **Namco**, в открытую объявили о неприятии ими каких-либо иных консолей и в особенности **Dreamcast'a**. Дальше всех в этом вопросе пошла компания **Electronic Arts**, которая уже успела наговорить больше гадостей про новую приставку от **Sega** (впрочем как и про существующую консоль от **Nintendo**), чем кто-либо другой.

7. Системы для разработки игр будут поставлены разработчикам только лишь весной этого года. Именно последний факт говорит о том, что выхода **PS 2** действительно стоит ждать не раньше 2000 года.

8. Реакция мировой прессы на все произошедшее была вполне адекватна анонсу. Некоторые, как **Electronic Arts**, после него моментально похоронили как **Dreamcast**, так и следующую игровую систему от **Nintendo**. А некоторые (как мы), посмотрели на технологические демки и пришли к закономерному выводу, что ни о каком гигантском технологическом прорыве, о котором твердит нам **Sony**, говорить здесь не приходится. Тем не менее, не заметить положительных черт этой консоли также нельзя. Игры на ней (если судить по лучшим не интерактивным демкам, показанным на конференции) будут выглядят просто потрясающе и потихоньку приближаться по своему виду к привычным нам видеозаставкам. Однако то же самое мы можем сказать и про Dreamcast, который уже сегодня может выдавать на экран ненамного худшую картинку, причем уже в реальных играх. А тут еще и **Nintendo**, чья следующая консоль будет также объявлена в течении этого года, которая, естественно, будет опережать по производительности **PS 2...** В общем ситуация складывается еще та.

9. Кстати, те демки, которые показала Sony, честно говоря, были довольно неубедительными. К примеру, продемонстрированная на этой консоли новая версия **Tekken'a** выглядела хуже, чем второй **Dead or Alive** для **Dreamcast**. В свою очередь некий прототип нового **Gran Turismo** вообще выглядел чуть ли ни хуже какой-нибудь средненькой гоночки на тот же **DC**. Еще хуже выглядела демка от **From Software**, в которой эта компания пыталась показать то, на что будет похожа их следующая игра из серии **King's Field**. Тут графика не доходила по своему качеству не только до **DC**, но и вообще напоминала немного улучшенную версию какой-нибудь игры для **N64**. Безусловно, реальные проекты, скажем от **Namco** или **Square** (чей не интерактивный деморолик был, наверное, самым впечатляющим из всех), для данной консоли, скорее всего, значительно улучшат наши первые впечатления от **PS 2,** однако к моменту их анонса много чего еще может произойти.

10. Иными словами, прошедшая пресс-конференция, к сожалению, не смогла вызвать в нас такое же возбуждение, которое мы испытали год назад во время анонса **Dreamcast'a**. С одной стороны, вроде бы все круто до неимоверности (ура, новая, да, к тому же, не похожая на **PC** приставка, наделенная достаточной производительностью и парой новых возможностей и т.д. и т.п.), а, с другой стороны, одна мысль о том, что все эти возможности будут пущены на производство очередного **Crash Bandicoot'a** (его не менее позорная, чем все остальные, демка также была показана публике) с **Tomb Raider'ом**, моментально спустила нас обратно с небес на землю.

Тем не менее, как ни крути, но **Sony** этим анонсом добилась всего, чего хотела. Ее фанаты теперь могут успокоиться и ждать весны следующего года, чтобы отдать свои денежки любимой компании. Ее конкуренты теперь более или менее напуганы, а журналисты довольны новой информацией, которую теперь можно будет обсасывать хоть целый год. Да и сама приставка, даже с такими позорными демками (мы все еще надеемся, что они были всего лишь некой пробой пера, и первые игры на **PS 2** не будут выглядеть так удручающе), смогла произвести на нас впечатление чего-то действительно достойного внимания. И хотя криков «**PlayStation 2 only & forever**» вы от нас пока не дождетесь, об этой интересной новой консоли мы еще не раз будем говорить и значительно подробней. А пока, наверное, стоит вернуться к регулярным, но не менее захватывающим темам, первой из которых станет грандиозная новость из Америки о том, что



Выписка из личного дела: «Б.Романов. Год рождения: 1974. Геймер-стаж: 11 лет. Освоенные платформы: Yamaha MSX, PC, N64, 3DO, PSX, Sega Saturn, SNes, Atari, etc. Мечта: Свободные полеты в играх. Любимые игры: Nights, Zelda 64. Последний фаворит: Shen Mue, VF3, Half-Life.»

Havas Interactive начал реорганизацию компании Sierra.

Признаюсь честно, этой новости я ждал уже давным-давно, и для меня она не стала особой неожиданностью. Ведь то, что **Sierra** до последнего времени представляла собой настоящий раздутый мыльный пузырь, готовый каждую минуту лопнуть, было заметно даже непосвященному в тонкости игрового мира наблюдателю. **Havas Interactive**, новый владелец **Sierra**, как выяснилось, это также заметил и начал долгожданную перестройку этой знаменитой компании, в надежде вывести ее из затянувшегося кризиса. Перво-наперво, **Havas** принял решение закрыть студию **Yosemite Entertainment** и перевести определенную часть ее персонала в свой головной офис. После этого **Sierra** объявила о проведенных ею сокращениях в команде разработчиков **Sierra Sports Northwest**, а вся эта вакханалия закончилась сообщением о сокращениях персонала в студии **Dynamix**. Итого, в общей сложности за одну неделю из различных подразделений **Sierra** было уволено около 200 человек. Более удачно сложилась судьба другой компании, над которой еще недавно повисла угроза сокращений или вообще прекращения деятельности. Итак, как стало известно американским журналистам,

Panasonic продал издательство Ripcord Games,

А его покупателями стало, по всей видимости, само руководство этой команды. Таким образом, после проведения необходимых мероприятий новый старый **Ripcord Games** уже в августе этого года вернется к издательству игр, но уже без помощи могучего **Panasonic'a**. А тем временем в далекой Австралии

Издательство Beam было выставлено на продажу.

К такому решению прославившихся игрой **KKnD** австралийцев подтолкнула простая нехватка денег, которую они решили восполнить из чужого кармана. По слухам, покупателем этой компании станет **Infogrames**, однако официальной информации по этому вопросу пока не поступало. А тем временем в не менее далекой Японии компания

Sega намерена выпустить эмулятор Saturn'a для Dreamcast.

Как вы могли, наверное, уже догадаться, это новшество будет выпущено на рынок для того, чтобы не отстать от **PlayStation 2.** Не стоит и говорить, что за пределами Японии этот диск, который позволит его владельцам проигрывать на **DC** игры с популярного в этой стране **Saturn'a**, ввиду непопулярности последнего на западе, естественно, не выйдет. То же самое, наверное, можно будет сказать и про второе новшество **Sega**, уже объявленный ею жесткий диск, объемом в 1 ГигаБайт, который поступит в продажу в комплекте с программным обеспечением, позволяющим любому желающему делать свои игры для **DC**. А вот что планирует выпустить в этом году третий участник рынка видеоигр, мы узнаем еще не скоро. Все дело в том, что компания

Nintendo вновь отложила свою знаменитую выставку

Под названием **Space World**. По новому плану этой компании, о своих новинках японским игрокам она расскажет теперь лишь 27 августа 1999 года (а не в начале мая, как предполагалось ранее). Ну и, напоследок, перед тем как перейти к освещению событий из мира игр, позвольте мне рассказать вам о том, как

В Японии прошла ежегодная выставка игровых автоматов,

На которой было представлено сразу несколько десятков различных игр от всех основных японских компаний, работающих на этом рынке. Не вдаваясь особо в подробности, можно было совершенно точно сказать, что, несмотря на громкий анонс второй **PlayStation**, в залах игровых автоматов в ближайшие год-полтора будет доминировать (да еще как) совсем не она, а «сестра» **Dreamcast**, платформа **Naomi**. Мало того, что именно на ней было представлено чуть ли ни подавляющее число находящихся в разработке различных проектов, да еще и самые лучшие игры на этой выставке были созданы именно для этой платформы. Речь здесь идет о следующих трех произведениях: промелькнувшей в начале новостей новой драке **Dead or Alive 2** от **Tecmo**, которая, как теперь выяснилось, выглядит и двигается даже лучше представленного на премьере **PS 2** нового **Tekken'a**. Второй по притягательности игрой на выставке стала трюковая гонка **Crazy Taxi** от команды **Sega AM3,** которая мало того что выглядела просто потрясающе, но еще и обещала расширить привычный игровой процесс аркадных гонок просто до неприличных размеров. Ну а третьей же «жемчужиной» этой выставки стал авиасимулятор **Airline Pilots** от **Sega AM1,** в котором впервые в индустрии графическая информация выдавалась не на один, а на целых три экрана. В общем, это было круто. Остальные же игры на этой выставке не особо привлекли наше внимание. **Namco**, уже в который раз, продемонстрировала глубину того творческого кризиса, в который она с недавних пор попала, и на ее стенде мы могли лицезреть целый ряд клонов игр от других компаний. **Capcom** в очередной раз поражал всех японцев своим двухмерных третьим **Street Fighter'ом** и пугал невразумительным роликом аркадки **Strider 2. Konami** приняла решение выйти из конкурентной борьбы с **Sega** и **Namco** и представила на выставке целых четыре разновидности своей популярной в Японии примитивной танцевальной игрушки

РЕЙТИНГИ ИГР

Америка PC

⇨	1.SimCity 3000	Electronic Arts	
⇧	2.Half-Life	Havas Interactive	
⇨	3.Baldur's Gate	Interplay	
○	4. Sid Meier's Alpha Centauri	Electronic Arts	
⇩	5.Cabela's Big Game Hunter 2	Activision	
⇩	6.Deer Hunter II 3-D	GT Interactive	
⇨	7.Microsoft Flight Simulator	Microsoft	
⇧	8.Deer Avenger	Havas Interactive	
⇩	9.Microsoft Combat Flight Simulator	Microsoft	
⇧	10.Myst	Learning Company	

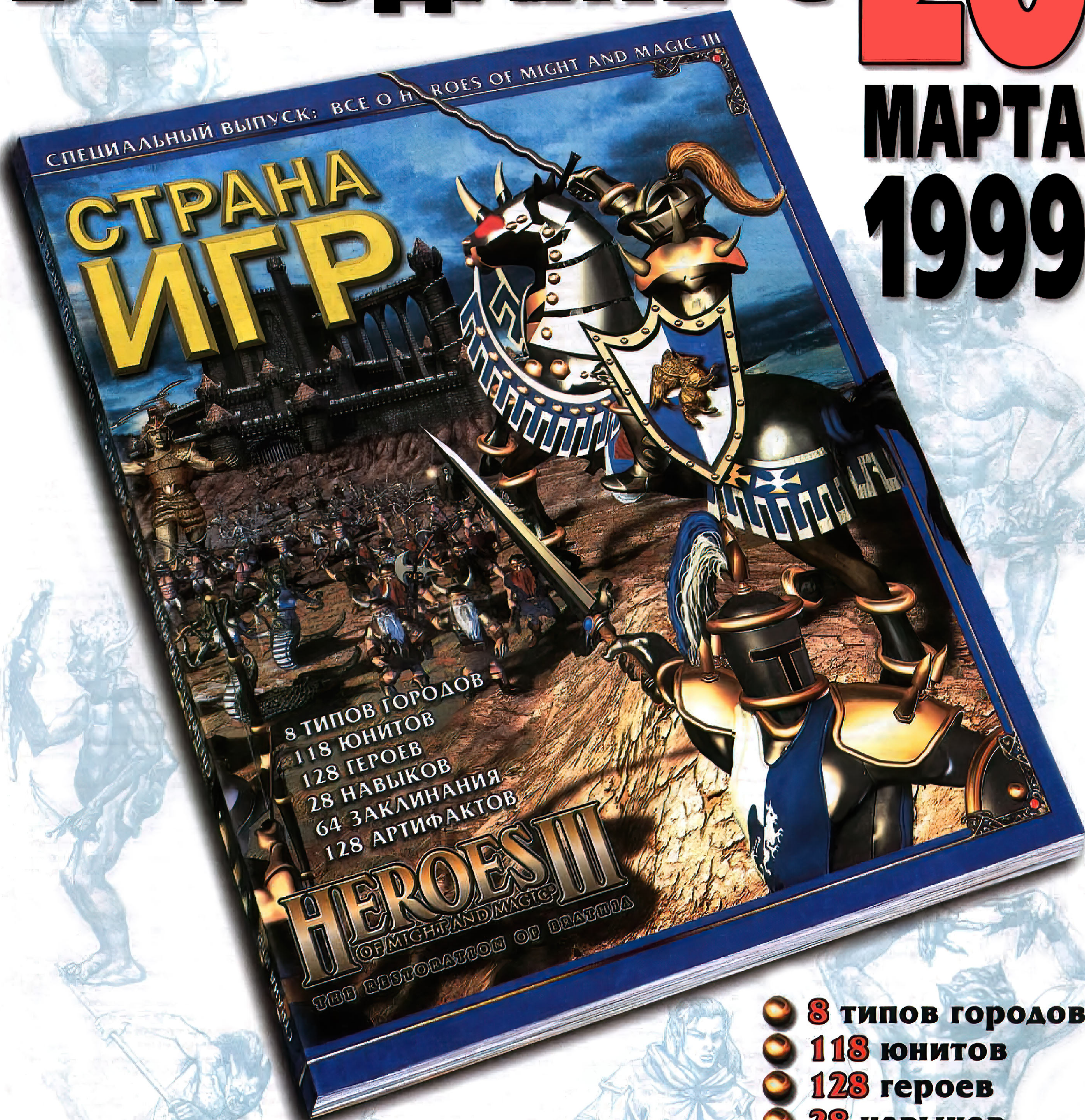
Самые популярные видеоигры Америки

⇨	1.Legend of Zelda	Nintendo	N64
○	2.WCW/NWO Thunder	THQ	N64
⇧	3.Metal Gear Solid	Konami	PS
○	4.South Park	Acclaim	N64
⇩	5.Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo	N64
⇧	6.Pokemon Blue	Nintendo	GB
⇧	7.Pokemon Red	Nintendo	GB
⇩	8.Crash Bandicoot 3	Sony	PS
⇧	9.Knockout Kings	EA	PS
⇩	10.Golden Eye 007	Nintendo	N64

Англия все форматы

○	1.Metal Gear Solid	Konami	PS
○	2.A Bug's Life	Sony	PS
⇩	3.Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo	N64
○	4.Alpha Centauri	EA	PC
⇩	5.FIFA'99	EA	PS,PC,N64
⇩	6.Sim City 3000	EA	PC
⇩	7.Grand Theft Auto: Platinum	Take 2	PS
⇩	8.Premier Manager'99	Gremlin	PS
⇩	9.The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	N64
⇩	10.Tomb Raider: Platinum	Eidos	PS

ВНИМАНИЕ! В ПРОДАЖЕ С 20 МАРТА 1999



- 8 типов городов
- 118 юнитов
- 128 героев
- 28 навыков
- 64 заклинания
- 128 артифактов

- ВСЕ СЕКРЕТЫ и ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР», полностью посвященный HEROES of MIGHT & MAGIC III

Англия
PC

○	1.Alpha Centauri	Electronic Arts
⇩	2.SimCity 3000	Electronic Arts
⇩	3. Delta Force	NovaLogic
⇩	4.Half-Life	Havas Interactive
⇩	5.Baldur's Gate	Interplay
⇧	6.A Bug's Life Action Game	Disney
○	7.Resident Evil 2	Virgin
⇧	8.Combat Flight Simulator	Microsoft
⇩	9.Tomb Raider III	Eidos
⇩	10.Worms Armageddon	Hasbro Interactive

Япония
все форматы

○	1.Final Fantasy VIII	Square	PS
⇨	2.Nintendo All Stars Smash Brothers	Nintendo	N64
○	3.Space Ship Yamato	Bandai	PS
⇧	4.Dragon Quest Monsters: Terry's Wonderland	Enix	GB
⇩	5.Yu-Gi-Oh! Dual Monsters	Konami	GB
⇧	6.Mario Party	Nintendo	N64
⇧	7.Banjo & Kazooie	Nintendo	N64
○	8.Tokimeki Memorial Pocket Culture Ver.	Konami	GB
⇩	9.Sega Rally 2	Sega	DC
⇨	10.Simple 1500 Series Vol.1 The Majong		Culture Pub.

Комментарий к обозначениям:
○ — новая позиция;
⇧ — повышение позиции;
⇨ — без изменений;
⇩ — понижение позиции.

Beatmania (плюс затесавшийся в этот список случайно очередной клон **Virtua Cop**). Третья по величине и значению компания на этом рынке, то есть **SNK**, не смогла показать ничего привлекательного и лишь официально объявила о начале производства своих игр для платформы **Naomi** (давно пора). В общем, все идет по давно написанному плану, коррективы в который будут внесены не ранее середины следующего года. И вот на этой «веселой» ноте позвольте мне закончить и предложить вам насладиться всеми остальными новостями последних двух недель.

Источники, близкие к компании Infogrames, подтвердили давно ходящие слухи о том, что данная компания приступила к разработке четвертой части своей революционной приключенческой игры Alone in the Dark. Эта игра должна будет поступить в продажу в конце этого года на PC и Dreamcast.

Японское издательство **Capcom** официально анонсировало выход на платформу **PlayStation** второго после **Code Veronica** для **DC** ответвления своего хита **Resident Evil**. В этой полностью трехмерной игре с видом от третьего лица, получившей название **Dino Crisis**, вам посчастливиться оказаться один на один уже не с мертвецами, а с динозаврами. **Capcom** обещает продемонстрировать игру на видео на ближайшей японской выставке игр и затем выпустить ее во всем мире где-нибудь в начале сентября, а может быть и раньше.

Кстати говоря, представители компании также сообщили журналистам, что третья часть самого **RE** (скорее всего на **PS**), впрочем, как и **Code Veronica** для **DC**, обязательно появится в продаже до конца этого года.

Американское издательство Acclaim официально анонсировало выход осенью этого года на платформы PC, PlayStation и Nintendo 64 гонки Re-Volt, в которой вам представится возможность принять участие в соревнованиях среди радиоуправляемых машинок. Разработкой данного продукта сегодня занимается команда Probe.

Кроме этого, английская индустриальная газета CTW сообщила своим читателям о том, что данное издательство планирует выпустить осенью этого года свою первую игру на Dreamcast, которой станет некая гонка на катамаранах, получившая название Velocity.

Издательство **Activision** анонсировало выход на платформу **Nintendo 64** перевода с **PlayStation** трехмерной бродилки по мотивам Диснеевского мультфильма **A Bug's Life**. Данная игра, разработкой которой занимается та же команда, которая делала ее оригинальную версию, поступит в продажу этим летом.

Источники, близкие к компании Eidos, сообщили американским журналистам, что данная компания все-таки намерена выпустить в этом году, по крайней мере на PC и PlayStation, четвертую часть приключений Лары Крофт. Тем не менее, эта правдоподобная информация пока не нашла своего подтверждения, поэтому постарайтесь отнестись к ней всего лишь как к слуху.

А тем временем уже из официальных источников стало известно, что данное издательство решило отложить выход своей амбициозной игры Legacy of Kain: Soul Reaver с марта этого года на конец мая.

Кроме этого, издательство Eidos сообщило журналистам, что оно подписало договор с командой разработчиков Elixir Studios (основанной создателем игры Theme Park) на предмет издания первых трех проектов от этой команды. Ожидается, что первые плоды их совместных усилий проявят себя лишь в 2000 году.

Американский гигант **Microsoft** на прошедшей недавно конференции **Gamestock** официально анонсировал всю свою линейку продуктов, которые должны будут поступить в продажу в ближайшее 12 месяцев.

Начнем с того, что данное издательство впервые показало общественности свою новую игру **Full Auto**, разработкой которой занимается команда **Single Trac**. Как вы могли уже догадаться, эта игра будет представлять собой некий вариант **PlayStation'овского** хита **Twisted Metal**, но только для **PC**.

Вторым же сюрпризом этой выставки стал анонс космической **online-only** стрелялки **Allegiance**, игровой процесс которой многим напомнил **Starsiege: Tribes**, но только в космосе. Об остальных же проектах **Microsoft** мы уже не раз вам рассказывали.

По слухам из европейских источников, американское издательство Fox Interactive намерено выпустить в этом году на Dreamcast как перевод с PlayStation игры Croc 2, так и перевод с PC стрелялки Alien Resurrection. Для тех, кто не знает, разработкой этих двух игр сегодня занимается английская команда Arganought Software, которая уже официально объявила о начале работы сразу над несколькими проектами для данной консоли.

Американское издательство **Electronic Arts** объявило о том, что ему удалось приобрести права на издание игр под торговой маркой **Formula One**. Ожидается, что первые гонки из этой серии от данного издательства поступят в продажу уже в конце этого года.

Издательство Take-Two Interactive официально объявило, что оно планирует выпустить под своей торговой маркой Rockstar Games некую игру, в которой в главной роли будет задействован Duke Nukem. Ожидается, что данный проект поступит в продажу в 2000 году на одну из неназванных пока игровых приставок нового поколения.

Европейской издательство **Psygnosis** сообщило журналистам о том, что оно планирует выпустить в конце этого года на игровую приставку **PlayStation** третью часть своей популярной космической стрелялки **Colony Wars**. Ожидается, что премьера данной игры состоится на грядущей американской выставке **E3**.

Американское издательство Hasbro Interactive официально сообщило американским журналистам, что разработка их проекта MechWarrior 3, наконец-то, практически подошла к концу. Ожидается, что полная и окончательная версия этой игры будет продемонстрирована публике на американской выставке E3, после чего она уже поступит в открытую продажу.

Кроме этого, данное издательство также анонсировало и свой первый проект для платформы **Dreamcast**. Им станет новая версия классического хита от **Atari**, получившая незамысловатое название **Missile Command 3D**. Появления этой непонятной игры на прилавках магазинов стоит ожидать под конец этого года.

По сведениям японской игровой прессы, компания Sega готовит выпустить в мае этого года для игровой приставки Dreamcast улучшенную версию своей популярной драки Dynamite Deka 2 (Die Hard Arcade 2), которая впервые была выпущена для игровых автоматов около года назад.

Кроме этого, уже из официальных источников стало известно, что выход революционной RPG Shen Mue от команды Sega AM2 теперь намечен на август-сентябрь этого года.

Японская команда разработчиков **Genki**, прославившаяся на весь мир своим переводом с игровых автоматов на **DC** игры **Virtua Fighter 3,** сообщила японским журналистам, что она планирует выпустить в конце мая этого года свою первую оригинальную игру для данной платформы. Ею станет продолжение популярной **PlayStation'овской** гонки **Tokyo Highway Battle**, дебют которой произойдет на грядущей токийской выставке игрушек.

Американская команда разработчиков BioWare (авторы игры Baldur's Gate) сообщила американским журналистам о том, что она приступила к разработке некой сетевой RPG, детали которой будут сообщены общественности немного позже.

Известный в определенных кругах сайт **www.countingdown.com** обнародовал список игр, которые сегодня разрабатываются в недрах **LucasArts** по мотивам выходящего в мае фильма **Star Wars Episode One**. Итак, смотрите:
SW Ep1: **Pod Racer** (PC) 5/24/99
SW Ep1: **Pod Racer** (N64, Mac) 5/24/99
SW Ep1: **Gungan Frontier** (PC) 5/24/99
SW Ep1: **Adventure** (PC) 5/24/99

Так как вся приведенная выше информация является лишь слухом, просьба относиться к ней соответствующим образом.

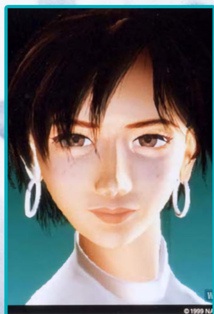
Американское издательство Square Electronic Arts объявило о том, что оно планирует выпустить в этом году за пределами Японии перевод на английский язык своего сборника Final Fantasy Collection, в который войдут все игры из этой серии, вышедшие в свое время на платформу Super Nintendo.

Команда разработчиков **Cavedog** официально сообщила журналистам довольно печальную новость о том, что выход ее многообещающей стратегии **TA Kingdoms** перенесен с марта на июнь этого года.

CU-News

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*

ВСЯ ПРАВДА о PENTIUM III и PLAYSTATION II





егодняшний выпуск железных новостей — в высшей степени необычен. Все дело в том, что с разницей буквально в несколько дней в индустрии произошли два события, значение которых трудно переоценить. Первое — на рынке PC, второе — на приставочном. И оба, несомненно, определят то, во что и как мы будем играть в ближайшем будущем. Итак, представляю вам главных героев сегодняшнего рассказа — компании Intel и Sony. Первая, после официального представления в России нового процессора Pentium III 25 февраля, уже спустя три дня выпустила его в продажу, а вторая 2 марта на пресс-конференции, посвященной продаже пятидесятимиллионной приставки PlayStation, официально представила технологию своей новой игровой системы, которая пока носит название PlayStation 2. Спустя всего год после представления Pentium II,

Intel вновь пытается произвести революцию на рынке персональных компьютеров с выпуском нового процессора, отвечающего наметившимся в последнее время в индустрии тенденциям. Эра мультимедиа, накатившись на производителей компьютерного железа, заставила их полностью поддаться новым веяниям, и вот теперь сподвигает крупнейших производителей на совершение нового шага, обещающего нам в будущем настоящий прорыв 3D-технологий. Речь идет о процессорах со встроенными инструкциями или блоками, созданными специально для осуществления манипуляций с мультимедийными потоками данных. Intel одной из первых осознала перспективность такого пути и еще несколько лет назад начала продвигать в массы идею дополнительных инструкций, которые могли бы без существенных технических усовершенствований увеличить производительность мультимедиа приложений не на проценты, а в разы. Если смотреть на выход **Pentium MMX** с точки зрения начала продвижения целой серии процессоров, представляющих собой некое эволюционное начало, то относительный «провал» процессора в среде разработчиков никак не может считаться провалом самой **Intel.** Компания, пользуясь своим превосходством над конкурентами, просто заставила нас перейти на новую технологию в почти приказном порядке, а разработчики осознали этот свершившийся факт просто несколько поздновато. С **Pentium III** будет совершенно другая история. На сей раз Intel сделала все возможное, чтобы избежать ошибок прошлых лет и предпочла лучше несколько повременить с выпуском нового процессора, нежели вновь поставить пользователя перед дефицитом нового реально работающего и использующего новые функции программного обеспечения. Теперь основная атака направлена именно на разработчиков, которым были созданы все условия для того, чтобы оптимизировать свои проекты под инструкции **Pentium III**. В результате **Pentium III** воспринимается не просто как очередной процессор **Intel**, поддерживаемый одним из самых известных **brand**'ов на мировом рынке. Новый процессор принесет нам новые ощущения, новый уровень производительности. А что же реально выиграют игроки?



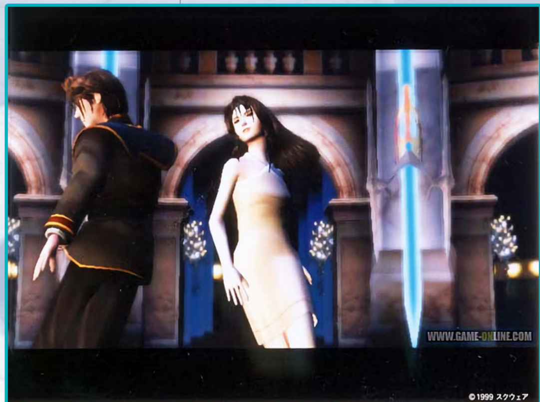
Выписка из личного дела: «С.Овчинников. Год рождения: 1978. Геймер-стаж: 12 лет. Освоенные платформы: Spectrum, PC, N64, PSX, SNes, Genesis. Мечта: Идеальная RPG. Любимые игры: Mario 64. Последний фаворит: Zelda 64, VF3, Sonic Adv., Shen Mue.»

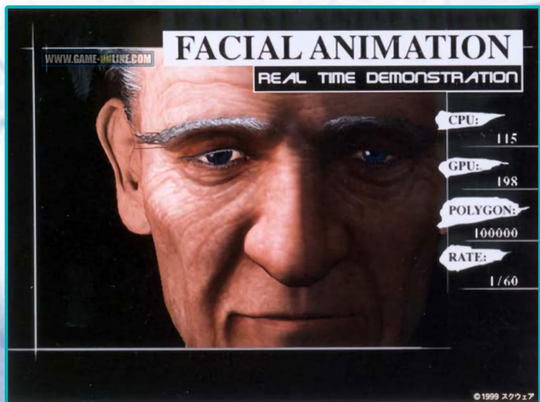
Самая прогрессивная особенность нового процессора заключается в том, что, помимо несколько усовершенствованной архитектуры, **Intel** снабдила **Pentium III** целым набором новых процессорных команд, способных в значительной степени ускорить обработку таких операций, как, например, просчет трехмерных моделей, пространственное построение 3D-сцен, создание множественных спецэффектов. Команды эти называются **Streaming SIMD Instructions,** а в основе их лежит принцип одновременной обработки ядром процессора множественных схожих по структуре операций. В работе с 3D-графикой **Pentium III** ведет себя очень похоже на современные 3D-акселераторы, но не заменяет их работу, а дополняет ее, беря на себя большую часть операций, требующих серьезной вычислительной мощности, таким образом серьезно увеличивая производительность. Несмотря на наметившийся парой лет ранее процесс постепенного уменьшения зависимости производительности 3D-карты от производительности **CPU**, сейчас эта тенденция постепенно угасает, уступая место новой схеме, когда 3D-чип и центральный процессор максимально интегрированно работают вместе для достижения максимально возможного результата. И, действительно, мощный акселератор с сильным процессором сегодня может работать вдвое-втрое эффективнее, чем со слабым. Выигрыш очевиден. **Pentium III** способен также привнести в игровой мир новое поколение спецэффектов, ответственными за исполнение которых станут именно новые потоковые **SIMD**-расширения. Результаты ведущейся сейчас активной работы ведущих игровых компаний появятся уже в самом скором времени. О своей полной поддержке новых инструкций **Pentium III** обьявили такие фирмы, как **LucasArts, Rage Software, Activision, Microsoft, Interplay, Mindscape, Sierra, DID, Infogrames, Topware, RedOrb** и многие другие. Ну а конкретные примеры использования всей мощи **Pentium III** мы должны в скором будущем увидеть в таких выдающихся игрушках, как **Indiana Jines 3D, Battlezone 2, Heavy Gear II, Descent 3, Dark Reign 2, Outcast, Dispatched, Earth 2150, Iron Stategy, Homeworld, Darkstone, Corasairs, Price of Persia 3D, Odium, Expendable** и других. Этот длинный список действительно показывает беспрецедентную поддержку нового процессора со стороны независимых разработчиков и издателей, так что мы можем быть уверены в том, что у **Pentium III** есть все шансы на успех. Уникальные возможности предоставит новый процессор в работе с Интернет. Благодаря встроенной поддержке обработки **NURBS**, нового метода построения 3D-графики, в Интернет наконец-то придет быстрая и качественная 3D-графика. В результате использования технологий **NURBS**, трехмерные модели, которые раньше занимали мегабайты данных, теперь помещаются в килобайтах. Экономия осуществляется за счет того, что, к примеру, анимация осуществляется целиком и полностью на клиентской машине, а с сервера поступают лишь начальные и конечные координаты, просчет же собственно движений происходит уже на вашем компьютере. Сложно и представить, какой графический уровень такая методика сможет принести онлайновым играм. Пока, впрочем, никаких анонсов на этот счет сделано не было. Но я уверен, что это лишь вопрос времени.

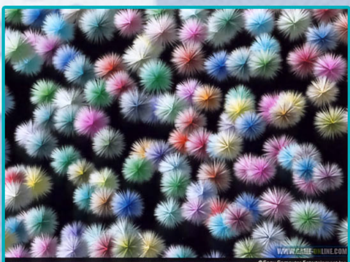
Сейчас процессор производится и продается в двух вариантах — на **450** и **500** Мгц, однако **Intel** совсем недавно на специальной презентации в Сан-Хосе показала работающий прототип **P3** с тактовой частотой в **1** ГГц. Конечно, это был просто специально разогнанный процессор со специальной системой охлаждения, и представители компании сообщили, что в массовое производство гигагерцовые чипы уйдут никак не раньше двухтысячного года. Пока процессор производится по **0,25** мкм технологии, однако уже к концу этого года Intel планирует перейти с новыми версиями процессора на технологический процесс **0,18** мкм, что, конечно, снизит стоимость процессора и повысит его производительность.

Об анонсе **PlayStation II** вы могли уже прочитать в нашей основной новостной колонке. Наверное, вы уже знаете о нашем отношении к представленной платформе. К сожалению, **Sony** не удалось создать эффект разорвавшейся бомбы, и хотя представленная технология представляется нам, безусловно, мощной и перспективной, кардинального качественного скачка по сравнению, например, с **Dreamcast** она, скорее всего, пока не предоставит. Проанализировав предварительные спецификации платформы (а они, непременно, будут еще не раз изменены), можно придти к выводу, что многие из заявленных **Sony** цифр производительности новой приставки, по меньшей мере, несколько завышены. К примеру, в способности центрального процессора обрабатывать **66** миллионов полигонов в секунду, а графической подсистемы — аж **75** миллионов, можно увидеть абсолютное преувеличение. Даже в самом лучшем случае реальная игровая производительность будет меньше в пять-шесть раз, а, возможно, и в десять. По крайней мере, технологические демо-версии, представленные на пресс-конференции самой **Sony,** а также **Namco, Square** и From **Software,** ни в одном из случаев не показывали нам на экране моделей, состоящих более чем из **100,000** полигонов (умножив это число на предполагаемую частоту смены экрана 60 кадров, мы получаем реальную производительность в **6** миллионов полигонов в секунду, что несколько отлично от заявленных **Sony** цифр). Так что к любым анонсированным характеристикам нам, увы, придется пока относиться с изрядной долей скептицизма. Несмотря на это, **Sony,** несомненно, добилась свой цели, анонсировав новую приставку максимально рано и, по крайней мере, успев привлечь к себе внимание еще до широкомасштабной компании по запуску **Dreamcast** на Западе. Даже такой, организованной наспех презентацией, без анонса (показа) собственно самой приставки, без игр, без супервпечатляющих демо-версий **PlayStation II** умудрилась немедленно сконцентрировать на себе внимание всей игровой индустрии. С течением времени ситуация, разумеется, прояснится, а **Sony** непременно проведет не одну дополнительную презентацию, на которой покажет и игры, и новые демки. Сейчас же я хочу поделиться с вами некоторыми деталями анонсированной технологии и постараюсь прокомментировать некоторые особенно интересные моменты.

Центральным процессором **PlayStation II**, как мы уже сообщали, станет разработанный **Sony** совместно с **Toshiba Emotion Engine** мощный медиа-процессор, способный к обработке **3D**-данных посредством целого семейства логических сопроцессоров, которые, по сообщениям **Sony,** по производительности в три-четыре раза превосходят выпущенные на сегодня модели **Pentium III.** Sony решила использовать в приставке новую модификацию этого чипа, работающую на тактовой частоте в **300** МГц и, соответственно, по сообщениям компании, обеспе-



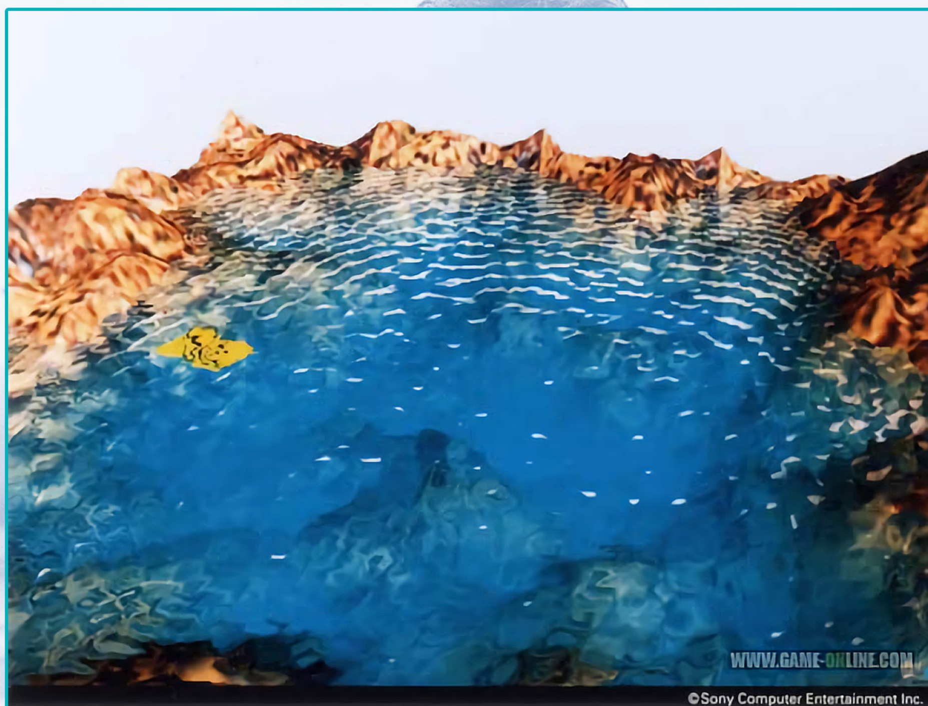








Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*



чивающую пиковую производительность не в **55**, как было объявлено ранее, а аж в 66 миллионов полигонов в секунду. Важным моментом стал анонс типа памяти, который будет использоваться в приставке. **Sony** отдала предпочтение супербыстрому новому стандарту **Direct RAMBUS**, к которому, кстати, в скором времени собираются переходить и создатели персональных компьютеров. Приставка будет укомплектована **32** Мб такой памяти. Поначалу кажется, что такой обьем абсолютно недостаточен, однако после ознакомления со скоростными характеристиками памяти становится ясно, что **RAMBUS** на самом деле больше похожа на кэш-память, нежели чем на обычную, и поэтому на **PlayStation II** при наличии быстрого считывающего данные устройства (а по слухам, в приставке будет использоваться двух-пятискоростной **DVD**-привод), консоль будет способна рендерить 3D-сцены буквально «на лету», постоянно подгружая новые потоки данных в сверхбыструю память. Думается, работать с такой сложной системой разработчикам будет нелегко, но зато это позволит **Sony** несколько снизить и так слишком высокую стоимость приставки.

Центральный чип все-таки планируется производить по **0,18** мкм технологии, что, правда, начисто уничтожает возможность появления **PlayStation II** на рынке в этом году. В лучшем случае столь продвинутая технология будет готова к полномасштабному функционированию к началу следующего года.

Вопреки ожиданиям специалистов, **Sony** решила помимо центрального ввести в систему еще и специализированный графический процессор, который, работая вместе с **CPU** и его тремя сопроцессорами, сможет обеспечивать невероятную производительность. Чип называется **Graphic Synthesizer**, создан он, похоже, компанией **LSI Logic**, ответственной за создание архитектуры первой **PlayStation**. Чип работает на частоте **150** Мгц, снабжен собственным небольшим обьемом памяти в **4** Мб, работающей на той же частоте, и обладает весьма впечатляющими характеристиками с **Pixel Fill Rate** в **2,4** Гигапикселя в секунду со включенными эффектами и способностью к **32**-битному рендерингу. Поскольку в приставку будет включена поддержка телевизоров высокого разрешения (так называемых **HDTV**), процессор не ограничен разрешением в **640x480** и способен выдавать на экран изображение с разрешением до **1280x1024** точек.

Значительный интерес представляет также и специальный процессор ввода-вывода, также созданный **LSI Logic.** На самом деле ничего нового об этом процессоре мы не узнаем, поскольку вот уже четыре года он сидит в сердце каждой консоли **PlayStation**. Для обеспечения совместимости **PS2** с **PlayStation Sony** прибегла к такому неординарному шагу и фактически включила в архитектуру новой платформы основные элементы старой. Когда услуги процессора по «эмуляции» кода **PlayStation** не требуются, процессор работает на фронте ввода-вывода данных из приставки. Именно он будет управлять **USB**-портом и, скорее всего, будет ответственен за подключение **PS2** к Интернет.

Думаю, что по поводу **PlayStation II** у нас еще найдется не один повод для серьезного разговора, так что вы можете смело рассчитывать на более глубокий анализ в следующих выпусках новостей.

CU-NewS

Сергей **АМИРДЖАНОВ** *(amir@gameland.ru)*

содержание CD

Worms Armageddon

Издатель: Microprose
Размер: 14 Мб
Требования к компьютеру: Pentium 133, 16 Mb RAM.

Червяки планировали громкое возвращение. Судя по зловещему названию, мы могли предположить, что игра по крайней мере подвергнется серьезным изменениям. То есть, как минимум, станет трехмерной. То, с каким упорством Team 17 утаивала от нас малейшие крупицы информации об игре, тоже заставляло поверить во что-то невероятное. В результате же - Worms остались прежними. Игра выполнена на том же графическом уровне, что и Worms 2, и отличается от последней лишь незначительными нововведениями. Тем не менее, играть все также интересно и необыкновенно весело. Жаль только, что ничего нового нет.

Machines

Издатель: Acclaim
Размер: 38 Мб
Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Acclaim вступает в борьбу на рынке 3D-стратегий с довольно-таки оригинальным, но все же недостаточно сильным проектом. У Machines есть масса достоинств, начиная с графики и удобства интерфейса и заканчивая довольно-таки своеобразным чувством юмора разработчиков, однако при этом игра так и не приобретает своего лица. Впрочем, для демо-версии этого и не требуется. И если вы хотите провести пару часов за интересной и занимательной игрушкой, милости просим.

Turok 2: Seeds of Evil

Издатель: Acclaim
Размер: 50 Мб
Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Mb RAM, требуется 3D-акселератор.

PC-версия знаменитого приставочного хита отличается улучшенной графикой и, разумеется, много более удобным управлением. Однако судить о приставочных игрушках по этому проекту не стоит, ведь на консолях 3D-Action никогда не был столь популярен, как на PC. И, тем не менее, Turok 2 во многом отличается в лучшую сторону не только от своего предшественника, но и от именитых конкурентов на персональных компьютерах. Посмотрите эту отличную демку и судите сами.

А также: Rollcage, Superbike World Championship, Cydonia, Chron X, Lander, WCW Nitro, Virtual Tennis.

Видеоролики: MechWarrior III, Outcast, Powerstone (DC), Quake III Arena, Wing Commanger:Movie, а также, уникальные кадры технологических демо-версий PlayStation II.

Патчи: Sin 1.03, WWII Fighters, Pro Pilot 99 1.03, Viper Racing 1.1, Myth II: Soulblighter 1.2, Monaco GP 1.05, Test Drive 5 1.1, а также специальный патч для Alpha Centauri, позволяющий играть в режиме Hot Seat нескольким игрокам на одном компьютере.

Софт: Специальный набор для тех, кто хочет создать свой www-сайт по Heroes of Might & Magic, а также Direct X 6.1, Real Player G2, Quick Time 3...

CU-NewS

КОРРЕСПОНДЕНТ: Дмитрий **ЭТРИН** *(estrin@gameland.ru)*

Бука'99: НоваяЭпоха







ВСПОМНИМ...

КВ начале 1998 года благодаря совместным усилиям **Буки** и **1С** свет увидели «**Дальнобойщики**» и «**Аллоды**». Выход этих игр продемонстрировал, что российская игровая индустрия не стоит на месте и будущее наших разработчиков и издателей весьма перспективно. Симулятор вождения грузовиков и ролевая стратегия — несмотря на то, что «**Дальнобойщики**» и «**Аллоды**» очень не похожи друг на друга, их объединяла одна вещь, которой так не хватает современным западным проектам. Игры были оригинальны. Качественное воплощение свежих идей и в том, и в другом случае принесло вполне ожидаемый результат. Конечно, популярность игр в немалой степени обеспечивал и все возрастающий интерес российских геймеров к «родным» продуктам. Однако интерес этот был оправдан. Особо стоило бы отметить другую игру, выпущенную Букой примерно в то же время. «**Вангеры**» — авангардный дизайн и Оригинальность с большой буквы сделали имя одному из самых необычных проектов, который никак не вписывается в привычные понятия. В августе разразился экономический кризис, отбросивший российскую игровую индустрию сразу на несколько лет назад. Однако упущенное время не было безвозвратно потеряно — тогда уже были понятны механизмы развития индустрии и осознаны превратности судьбы некоторых игровых продуктов. Несколько позже **Бука** стала издателем известного всем «**Петьки и Василия Ивановича**», игры, которая стала популярна задолго до своего выхода. Народные герои, веселый сюжет и великолепный звук — успех был очевиден.

С выходом каждой новой российской игры мы вспоминаем, с чего все начиналось... А начиналось все в 1996 году с выхода «Русской Рулетки», изданной Букой. Этому издательству, а также самым перспективным его проектам и посвящен настоящий репортаж.

В 1998 **Бука** также планировала локализацию **Jagged Alliance 2.** Однако компания Sir-Tech сочла свою разработку недостаточно идеальной и... отложила выход вплоть до невыясненных обстоятельств. Между тем, свет увидел demo-версию игры, которую никак нельзя было назвать посредственной, а **Бука** приступила к локализации. По последним данным **Jagged Alliance 2** выйдет летом сего года. То есть спустя почти год после первоначально обещанной даты выходы.

ГОД ГРЯДУЩИЙ...

Каковы же планы **Буки** на год 1999? Прежде всего, очень скоро должно выйти продолжение легендарной «**Русской Рулетки**». Preview этой игры было опубликовано в предыдущем номере. «**Шторм**» — фантастический симулятор. Кажущаяся невероятной графика, реалистичная физическая модель и динамичность — такова игра от Мадии. Выход игры также не за горами. «**Громада**» — двухмерный шутер, один из немногих современных представителей старого жанра должен представлять немалый интерес для многих игроков. Некоторое время назад также стало известно, что Бука занялась локализацией **Heroes of Might and Magic III**. Анонсы российских разработчиков о локализациях западных продуктов давно уже перестали быть сенсацией, однако на этот раз у нас есть все основания предположить, что это будет что-то особенное. О каждом из этих проектов стоило бы поговорить подробнее.



«Русская Рулетка 2: Следующие Миры».

Об этой игре мы уже довольно подробно писали, кроме того на диск с предыдущим номером была выложена demo-версия игры. Однако наше повышенное внимание к «**Следующим Мирам**» легко объясняется. По мудрому выражению моего коллеги, «**Русская Рулетка**» была не просто игрой, а «символом пробуждения отечественного игрового рынка». Что само по себе не мало. Чем окажется продолжение игры, станет ли оно символом новой эпохи российских игр — это вопрос, на который пока невозможно дать ответ.





Вообще компания **Logos**, помимо разработок разных замечательных игрушек, занимается созданием боевых тренажеров. Возможно, этим и объясняется столь серьезный подход авторов к обеим частям «**Русской Рулетки**». Вместе с тем, такая серьезность вовсе не исключает творческого начала в разработке игр. И если «символ пробуждения» не особенно блистал дизайнерскими изысками, то «**Следующие Миры**» кажутся особенно удивительной игрой именно с этой точки зрения. С точки зрения дизайна.

Творческой атмосфере в коллективе немало способствуют дружелюбные отношения между разработчиками...

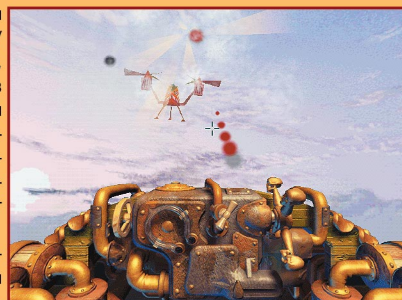
Больше всего в «**Следующих Мирах**» поражает то, что сразу становится понятно, что это и есть продолжение «той самой **Русской Рулетки**». А игры, мягко говоря, мало похожи друг на друга. Каким-то непонятным образом разработчикам удалось сохранить легкомысленную атмосферу веселья, полностью изменив некоторые принципы игрового процесса. Хотя, на самом деле, это, возможно, и не так удивительно, как кажется: состав разработчиков не особенно сильно изменился со времен работы над первенцем серии. Наверное, поэтому авторам игры удалось избежать ошибок, допущенных раньше. Как вы помните, в «**Русской Рулетке**» веселье казалось слегка фальшивым, поскольку перед нами была всего одна задача: уцелеть в жутких атаках противника. В «**Следующих Мирах**» все по-другому. Как ни странно, но мы перестали быть единственной заботой противника. У нас появились помощники, а кроме того, нам далеко не всегда нужно вмешиваться в разборки на планете и уничтожать все и вся. Наши цели, как правило, более скромны. Миссии, предназначенные для выполнения, и в то же время полная свобода игрока — все это радует и выгодно отличает продолжение «**Русской Рулетки**».



...В этом пришлось убедиться и вашему покорному слуге. Мне дали прослушать коротенькую аудиозапись, случайно сделанную в процессе подготовки игры к бета-тестированию... Остается лишь сожалеть, что этой записи не будет в игре. (Ну, очень весело было слушать комментарии разработчиков, которые обменивались остроумными определениями друг друга). В общем, горячие денечки, dead line, так что внезапно вспыхивающие приступы «дружелюбия» имеют очень простое объяснение. И принимать их всерьез, конечно же, нельзя.

Еще одна милая особенность — полная интерактивность боевых средств. В любой момент можно вылезти из вертолета и пересесть в танк. Или наоборот. Между тем физическая модель всех средств передвижения отличается, хотя и полностью отвечает требованиям реализма. Но в игре немало и условностей, которые, впрочем, лишь делают нашу жизнь проще.

Дизайн — еще одно большое достоинство «**Русской Рулетки 2**». Во-первых, оригинально. Во-вторых, разнообразно. В-третьих, вполне логично и красиво.



Итак, в настоящий момент игра проходит стадию бета-тестирования. Это означает, что в скором времени мы увидим ее на прилавках магазинов и сможем окончательно сформировать свои выводы относительно всех ее достоинств.



Гибкий движок игры позволяет разработчикам изменять gameplay самым невероятным образом. Один из секретных режимов рабочей версии позволял стрелять... маленькими симпатичными паровозиками. Можно было также прокатиться на трупе, который использовался как вполне обычное средство передвижения. При этом все оставалось таким же реалистичным, как и в обычной игре.

Дмитрий **ЭТРИН** *(estrin@gameland.ru)* :КОРРЕСПОНДЕНТ

«Шторм»

Некоторое время назад на презентации **Pentium III** была продемонстрирована рабочая версия «**Шторма**». Сразу же поражает графика. Невероятно, бешено красиво. Ландшафты выполнены прямо-таки с детализированностью четких фотографий. Очень радует также, что в графике отсутствует обычная размытость, характерная для игры в акселерированном режиме. Масса спецэффектов, а также какая-то удивительная, именно «штормовая» атмосфера не может не впечатлять.









Сама игра представляет собой смесь action'а и симулятора. Иначе говоря, «**Шторм**» — эдакий фантастический боевик, в котором есть, однако, место и для реалистичности. Динамичный шутер с красивыми пейзажами вряд ли кого-то может удивить. Но вот если он еще при этом и реалистичный...

Отдельного внимания заслуживает система выполнения миссий, благодаря которой игру можно проходить бесконечно много раз. Впервые разработкой заданий занимается искусственный интеллект, который, разумеется, учитывает эффективность действий самого игрока. Вообще все мисси в игре разделены на ежедневные и специальные. Ежедневные включают в себя семь типов заданий с некоторыми вариациями. Эти миссии создаются искусственным интеллектом. Не стоит забывать, что вы — далеко не единственный участник боевых действий, поэтому ситуация на фронте не может измениться благодаря исключительно вашим действиям. Задания миссий четко распределены между действующими лицами. Порой наши товарищи по бою способны оказать реальную помощь, однако особо на них полагаться не стоит.



Конечно, постоянное невыполнение заданий ни к чему хорошему не приведет, так что лучше всего рассчитывать только на свои силы... Специальные миссии, как правило, нужны для развития сюжета, в них все зависит только от нас. При этом игрок наделен относительной свободой, довольно часто ему предоставляется возможность собственноручно выбирать задание в отдельных миссиях. Представить себе такую систему довольно сложно, однако с выходом игры все сразу станет понятно. На самом деле все достаточно логично, хотя и очень оригинально.

В некоторых случаях игроку для победы требуется не особенно много усилий. Однако стимулов для совершения дополнительных действий вполне достаточно. В зависимости от результата по завершении каждой миссии нас могут, к примеру, повысить в должности. Стоит ли говорить, что военная карьера для честолюбивого игрока значит очень много.

Присутствует в игре и такая важная составляющая динамичных action-игр, как интерактивность. Очень впечатляют комья земли после попадания в землю и остающиеся воронки от взрывов. В небольшом городе можно будет уничтожать дома. В некоторые здания можно будет даже залететь на своем истребителе!

«**Шторм**» так непривычно для игр подобного рода масштабен, и взглянуть на него стоит хотя бы поэтому. Это же и одна из самых перспективных игр Буки в 1999 году.

«Громада»



О «**Громаде**» вы можете прочитать в этом же номере. Проект этот очень неожиданен с точки зрения выбранного жанра. Старая добрая аркада, но на этот раз выполненная на современном технологическом уровне. По-моему этого должно быть достаточно, чтобы заинтересоваться «**Громадой**»!

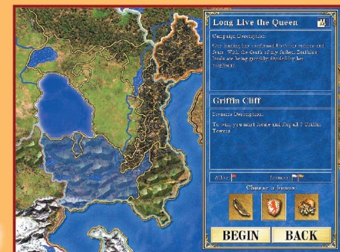


Heroes of Might and Magic III

Локализация **Heroes of Might and Magic III** не вполне обычна. Во-первых, творение от **New World Computing** можно смело назвать народной игрой. **Heroes of Might and Magic III** стали популярны задолго до своего выхода, все их многочисленные достоинства были известны еще полгода назад. С другой стороны, в игре есть один значительный недостаток, на который



нельзя не обратить внимание. Представьте себе, что до **Heroes of Might and Magic III** вы не видели ни первой, ни второй части игры. (Это, кстати, не так уж и маловероятно, как может кому-то показаться на первый взгляд, — таких людей достаточно много). А ведь разобраться в игре в этом случае не так-то просто, серьезной помехой на пути изучения gameplay может оказаться английский язык. В локализованных **Heroes of Might and Magic III** эта помеха, естественно, устранена. Кроме того, не стоит забывать, что многочисленные сообщения в игре выполнены на высочайшем художественном уровне, а большинство геймеров на них просто не обращает внимания. И не только из-за незнания английского. Родной язык позволяет воспринимать игровую атмосферу безо всяких искажений, что для такой игры, как **Heroes of Might and Magic III**, очень важно. Разумеется, перевод соответствует высоким требованиям текста.



Как видите, 1999 год для **Буки** (а отчасти и для нас с вами) обещает быть насыщенным. Проекты, которые при известном стечении обстоятельств могут стать на одну ступень с лучшими западными продуктами, заслуживают определенного внимания. Будем надеяться, что Буке удастся реализовать все свои планы, а нам остается лишь дождаться выхода столь многообещающих игр.

CU-РЕПОРТАЖ



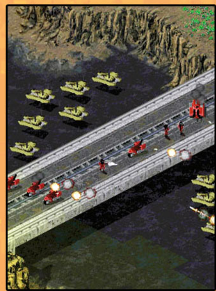




ЭКСПЕРТ: Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*

Command & Conquer: Tiberian Sun

Платформа: PC **Жанр: Стратегия**
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Westwood Studios
Онлайн: www.westwood.com
Дата выхода: 23 марта 1999



Когда-то мы думали, что RTS нам надоели. Мы перестали покупать коробки с красочной мочиловкой на обложке и начинали пролистывать, не читая, соответствующие разделы игровых журналов, посвященные бесконечному потоку клонов **C&C**. Мы научились играть в Quake II, поразились великолепию Half-Life, надолго засели за старые добрые пошаговые стратегии. Но это была лишь видимость. На самом же деле, бросать играть в RTS практически никто и не собирался, просто люди в потоке продукции, сами знаете какого качества, постепенно научились выбирать игры, максимально соответствующие их представлениям о том, какой же должна стать классическая real-time стратегия. Так что исчез только ажиотаж, а совсем не интерес. Точно так же пошла на спад и волна клонов, и теперь ни одна игрушка, относящая себя к этому жанру, не посмеет гордиться идентичным с **C&C** или StarCraft игровым процессом. Поклонники стратегий жаждут новых ощущений, и новое поколение RTS (по нашей произвольной классификации, уже четвертое) обещает привнести в жанр не столько новые принципы gameplay, сколько глубину игрового процесса и его отточенное совершенство. Главные стратегические проекты этого года: TA:Kingdoms (Cavedog), Seven Kingdoms II (Interactive Magic), Age of Empires (Ensemble) и, конечно, **C&C: Tiberian Sun**, определят будущее жанра. После досадного переноса сроков выхода TA:Kingdoms, отодвинувшего наше свидание с игрой по крайней мере до июня, весенняя стратегическая кампания стала безальтернативной. До самого лета нам предстоит играть в **Tiberian Sun**, выхода которого мы можем ожидать с недели на неделю.

Tiberian Sun, несомненно, является одним из самых интересных RTS-проектов последнего времени. Обещая привнести в жанр куда больше нового, чем, скажем, в свое время добавил StarCraft, долгожданный проект Westwood, несомненно, должен показать, что компания все еще способна на создание масштабных и интересных проектов.



Славная история **C&C**, теперь все больше походящая на настоящую полномасштабную Вселенную, с проходящими по ней параллельными сюжетными линиями, множеством героев, от настоящих исторических личностей, которых мастера из Westwood быстро заставили плясать под свою дудку, до вымышленных, но от этого отнюдь не менее «живых» персонажей. Если Red Alert рассказал о предыстории **C&C**, то **Tiberian Sun** займется весьма неординарным разрешением проблемы того, что же было после окончания страшной войны между GDI и NOD. События происходят более чем через двадцать лет после окончания конфликта. И за это время весь мир изменился настолько, что его стало сложно узнать. Тибериум, поначалу казавшийся всему человечеству выходом из тупика, в который оно было поставлено с недостатком ресурсов и энергии, сам привел население планеты в совершенно безвыходное положение. Как известно, «спаситель» оказался слегка токсичен. И если поначалу никто не обращал на это внимание, то вскоре стали погибать люди, и, что еще страшнее, выяснилось, что остановить распространение Тибериума практически невозможно. Остатки бравой коалиции GDI переселились далеко на север, основав несколько баз, построив на скорую руку города, обрекая себя на существование среди льдин. Что касается последователей the Brotherhood of NOD, то они также серьезно пострадали от нашествия Тибериума и предпочли поселиться в пещерах или вообще уйти в безжизненные пустыни, в которые не проникал даже ядовитый Тибериум. В отсутствие лидера NOD, Кейна, лидерство над разрозненной, бедной и потерявшей былое могущество организацией захватил некий Гассан, который умудрился собрать воедино несколько раздробленных клочков NOD и основать новую крупную колонию. С тех пор, как Кейн сгинул под руинами храма, о нем никто не вспоминал. Зря. Спустя двадцать лет после собственной предположительной гибели Кейн вдруг вернулся. Собрав небольшую армию из мутантов, Кейн в одно мгновение вновь захватывает контроль над силами NOD и начинает готовиться к крупномасштабной войне со своим главным врагом.





На фоне чудовищной экологической ситуации две мощные группировки с совершенно полярными взглядами на будущее планеты устремляются к новому противостоянию. При этом GDI полагает, что борьба с Тибериумом бесполезна, и в обстановке полной секретности строит огромную космическую станцию, чтобы переселить незараженную часть населения планеты в новый мир. NOD же, благодаря стараниям Кейна, взял на вооружение новую идеологию, согласно которой при помощи Тибериума человечество якобы сможет перейти на новую ступень эволюции.

Есть в этой истории и еще одно, совершенно неожиданное измерение, которое затрагивает самую суть возникновения сюжетной линии **C&C**. Откуда взялся Тибериум? Ответ на этот вопрос необыкновенно прост. Метеорит, занесший на нашу планету споры смертоносного растения, был, оказывается, запущен некой инопланетной цивилизацией, которая облюбовала себе это местечко под новую колонию и посредством Тибериума планирует адаптировать природные условия на Земле для собственного комфортного существования. Вокруг да около инопланетян и будет закручена вся сюжетная линия игры, причем до сих пор так и не ясно, будет ли у нас возможность сразиться с ними напрямую или же всю игру мы будем исследовать всяческие гипотезы и строить догадки.

К моменту начала **C&CII** NOD оправляется уже настолько, что позволяет себе начать некоторые научные эксперименты с Тибериумом, пытаясь вызывать с его помощью направленные мутации, которые могут помочь Братству в создании новой непобедимой армии. Разумеется, в условиях повышенной секретности эти исследования не остаются незамеченными GDI, которая за эти годы умудрилась собрать в единое целое многие разобщенные после трагедии народы и установить над ними полный контроль. В результате ей приходится постоянно отвлекаться на стычки с мятежниками, прямо и тайно поддерживаемыми вездесущей NOD. Погрузившись в пучину мелких конфликтов, GDI проворонила тот момент, когда NOD стала набирать силу, и теперь ее ждет расплата. Борьба разгорается с новой силой, и на этот раз она будет еще сложнее, и не только из-за участия в битвах новых видов техники. В конфликт оказывается вовлечена третья сторона, многочисленные группировки мутантов, пострадавшие от первых контактов с Тибериумом, брошенные на произвол судьбы и не испытывающие особо доверительных чувств по отношению ни к одной из сторон. Они называют себя The Forgotten и не намерены ни с кем сотрудничать, по крайней мере, поначалу. А там уже от ваших действий будет зависеть, станут ли The Forgotten вашими партнерами или противниками.

От новаций литературных перейдем к нововведениям технического плана. Поначалу кажется, что ничего со времен Red Alert не изменилось, однако на самом деле движок Westwood на сей раз использует совершенно новый, совершенно не похожий на жизнеспособное творение прошлых лет, перекочевавшее в **C&C** еще из Dune II. Начнем с самого незначительного. Вид сверху сменился на изометрию, чтобы с большей эффектностью показать все нововведения, а именно — полностью трехмерный изменяемый ландшафт. Только, прошу, не ищите полигонов, поскольку найти их все равно не удастся. Westwood, видимо, не без оснований, полагает, что время действительно красивых полигональных ландшафтов, которые при этом еще и не выглядят лысыми, пока не пришло, так что на помощь приходит другая технология, однажды уже с успехом использованная в Blade Runner — воксели. Ни один из холмиков, клочков земл или кусков камня в **Tiberian Sun** не сможет поручиться за свою жизнь, так как в любой момент он может быть сметен огнем из пушек, раздавлен тяжелым танком, выжжен лазерным огнем или взорван гранатами и минами. При наличии соответствующей мощности оружия и, разумеется, желания вы сможете сравнивать целые горы, уничтожать скалы и прокладывать просеки через леса. Так, например, Mammoth Tank теперь сможет пробираться по сильно пересеченной местности, просто-напросто уничтожая все холмы и пригорки. Продолжим разговор об интерактивности. Несмотря на некоторое количество условностей, на которые читатели обратят внимание, Westwood, несомненно, сделала все возможное, чтобы максимально разнообразить игровой процесс и дать игрокам шанс попробовать множество новых вариантов тактики ведения боя. Есть и откровенные перегибы, скорее помещающие не на планету Земля, а на небесное тело, плод воображения какого-нибудь фантаста. Судите сами: на миссиях,

Сергей **ОВЧИННИКОВ** *(ovch@gameland.ru)*





происходящих в Арктике, реки смогут замерзать, причем будут делать это довольно быстро. Представляете себе, какой морозище должен быть, чтобы целая река замерзла минут за десять. И не говорите мне, что там время идет быстрее — танки-то движутся со вполне нормальной скоростью. На самом же деле приятнее всего другое. А именно изменение атрибутов и свойств объектов на карте. Еще десять минут назад перед вашими танками и даже пехотой стояла непреодолимая преграда (а единственный мост, как обычно, охраняет гигантская армия), и вот уже сейчас вы можете осторожно двинуть отряды через лед. Сначала пехоту, а потом, когда лед окрепнет, можно и технику. Не стоит забывать, что с такой оригинальной игрой, как **C&C II**, еще через десять минут может наступить оттепель, отрезая единственный путь к отступлению. Помимо всего этого, движок игры обеспечивает совершенно уникальную систему освещения в реальном времени без использования аппаратных средств или же с их активным участием. Разумеется, 16-битный цвет. Разрешение же останется прежним — 640X400 или 480 создателей игры вполне устраивают.

В **Tiberian Sun** значительно пополнится запас боевых средств. Помимо старых добрых танков и прочей техники, теперь слегка переделанной, оснащенной новыми возможностями, в **C&C II** появится целый ряд совершенно новых вооружений, многие из которых достойны особого внимания. Героями игры, бесспорно, станут «ходячие» танки, созданные, как кажется под впечатлением от сериала MechWarrior и вообще Вселенной BattleTech, и анонсированные давным-давно, еще в первом рекламном ролике **Tiberian Sun**, что был помещен в конце игры **Command & Conquer**. Несмотря на некоторые изменения в дизайне, эти самые роботы будут явно играть большую роль в выполнении миссий, так как им единственным дана привилегия стрелять поверх стен, благодаря их достаточно большому росту. Соответственно, и обнесение баз двадцатикратными слоями бетона теперь не будет такой уж стопроцентной гарантией неприкосновенности владений. Stealth-танк, конечно, тоже вернется и опять-таки на стороне NOD. Кстати, для высокотехнологичной техники разработчики вводят целый ряд ограничений, которые заставят вас, даже заполучив новые технологии, не прекращать пользоваться пехотой или обыкновенной техникой. Территория Земли окажется сильно подвержена ионным штормам, бушующим в атмосфере и низвергающим на поверхность мощные заряды электричества. Соответственно, для высоких технологий в таких условиях применения не найдется. Еще будет некий Disruptor Tank, аналог Sonic Tank'a из Dune II, несколько видов вертолетов, каждый со своим особенным предназначением; танки, которые смогут передвигаться, пользуясь антигравитацией и, соответственно, совершенно независящие от типа поверхности под ними. Самым же большим достижением дизайнеров стал уникальный вездеход NOD, созданный для перемещений под землей. Представьте себе — никаких признаков атаки, все тихо, на базе спокойно. И вот прямо рядом с Construction Yard'ом вылезают эти кроты, и в пару секунд от значительной части строений не остается и следа. Зато структуры Communication Tower у GDI позволят вам строить некий Hunter Seeker'ы, чрезвычайно маленькие мины, снабженные мощными алгоритмами искусственного интеллекта. Будучи произведенными на вашей базе, они быстро разбегаются во все стороны и начинают искать юниты противника. Seeker'ы настолько малы, что увидеть на радаре их невозможно, более того, солдаты противника без его непосредственного участия этих бестий также заметить не могут. А дальше начинается самое интересное. Заметив юнит врага, Seeker немедленно цепляется к его одежде или броне и начинает таким образом свою паразитическую деятельность, разъезжая свободно на теле хозяина по всем территориям базы противника, разведывая окрестности и позволяя вам заглянуть в самые охраняемые места. Когда Seeker закончит, по вашему мнению, свою разведывательную деятельность, он просто взорвется, унося вместе с собой на небеса и очередной вражеский юнит. Удивительно, но в игре не будет морских юнитов. В то время, как водяные преграды, бесспорно, будут существовать, корабли по ним плавать уже не смогут. Выслушав вполне законные претензии игроков после выпуска Red Alert о несбалансированности, создатели **Tiberian Sun** не нашли ничего лучшего, чем попросту выкинуть эту часть процесса из игры. Ну что ж, это их дело, конечно, но выходом из ситуации такое решение не назовешь.

Между прочим, теперь Westwood в придачу ко всему прочему обещают и реально нелинейную структуру миссий с возможностью для игроков не только выбирать путь своего дальнейшего продвижения в сторону к столице противника, но и при желании перемещать некоторые силы из миссий попроще в более сложные. Пока нельзя точно сказать, насколько широко будут реализованы эти возможности, однако потенциал идеи весьма велик.

Необыкновенно важна и еще одна деталь. Каждый из юнитов в игре отныне будет иметь свое лицо, и станет развиваться в полной зависимости от собственных действий. Солдаты, отличившиеся на поле боя, будут повышены в звании и наделены новыми умениями, а потрепанные танки, после соответствующего ремонта, будут снабжены более мощной броней. Солдаты за баранкой этих танков станут на порядок опытнее в вождении. У каждого юнита будет иметься три возможных уровня — experience, Green, Veteran и Commander, причем для каждого из них свойственны некие особенности, выдуманные дизайнерами. К примеру, солдат с гравитационным пакетом сможет самостоятельно решать, каким же способом атаковать противника, с земли или с воздуха, в зависимости от оборонных способностей последнего. Stealth Tank научится автоматически появляться и исчезать при атаке и немедленно отходить на новую позицию, чтобы избежать контрудара врага. Обыкновенные солдаты научатся изредка смотреть в небо и разбегаться в случае начала бомбардировки. И так далее.

В Multiplayer также внесены кое-какие существенные изменения. Во-первых, многопользовательские игры теперь проходят не при помощи не идеальной Westwood Chat, а multiplayer-клиент встроен в меню самой игры. К тому же, обещан целый ряд новых опций для большего удобства игроков. К примеру, теперь в режиме Harvester Truce все харвестеры становятся неуязвимыми, что, конечно, несколько уменьшит их шансы быть пойманными в какую-нибудь глупую ловушку на самом окольном пути по дороге к базе.

Tiberian Sun, несомненно, является одним из самых интересных RTS-проектов последнего времени. Обещая привнести в жанр куда больше нового, чем, скажем, в свое время добавил StarCraft, долгожданный проект Westwood, несомненно, должен показать, что компания все еще способна на создание масштабных и интересных проектов.

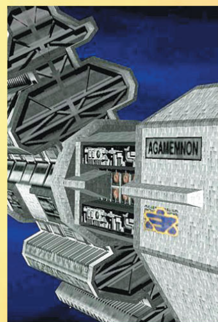
СИ-ХИТ?



ЭКСПЕРТ: Александр **ЩЕРБАКОВ** *(sherb@gameland.ru)*

Babylon 5 Space Combat Simulator

Платформа: PC **Жанр: Космический симулятор** Издатель: Sierra **Разработчик: Yosemite Entertainment**
Онлайн: http://www.b5games.com
Дата выхода: осень 1999



Babylon 5 Space Combat Simulator со спокойной совестью можно назвать одним из самых ожидаемых игровых проектов этого года. По крайней мере, для обитателей нашей страны точно. Новый космический симулятор, создающийся в недрах компании Yosemite Entertainment, по первым впечатлениям, удивительно хорош, но не это его основной плюс и совсем не из-за этого по всему миру сходят с ума в ожидании любители science fiction. Это — вселенная **Babylon 5.** И пусть обычные игры, основанные на хорошей лицензии какого-нибудь фильма, в девяноста девяти случаях из ста оказываются не заслуживающими внимания попытками использования известного имени, у нас есть некоторое предчувствие, что **Babylon 5 Space Combat Simulator** не попадет в общий список лицензированной мути, а может даже и повторит путь великих Star Wars, из которых, по большому счету, весь знаменитейший сериал и вырос.

Мне вспоминается тот день, когда на нашем телевидении, специализирующемся на еженедельном повторе «Кавказской пленницы», была показана первая серия (тогда нам представили его

Нас ожидает появление на небосклоне самого яркого космического симулятора со времени выхода Wing Commander Prophecy.



как полнометражный фильм) совсем еще неизвестного широкой аудитории **Babylon 5.** От просмотра оставалось впечатление, что потуги кинематографистов создать новые Star Wars и Star Trek, как ни крути, обречены на провал. При том, что «Вавилон» все же казался достаточно неплохо сделанным фильмом, с интересной, но немного отдающей гнильцой и книжками в мягкой обложке сюжетной линией. Какая-то космическая станция, какие-то многочисленные гуманоидные (и негуманоидные) расы, какие-то лысые переодетые актеры с гребнями на голове. Множество непонятных моментов, в которых разобраться хочется, но не можется. Ощущалось, что «фильм» имеет продолжение, и, неизвестно почему, посмотреть его очень хотелось. Любопытно, что же там дальше произошло?

И вот, несколько месяцев спустя, просматривая программу телепередач, я натыкаюсь на знакомое название. Оказывается, что «Вавилон» на самом деле многосерийный фильм, судить о котором надо не по отдельно взятой серии — так его смотреть просто нельзя, — а только после просмотра целого блока этих небольших крупиц одной огромной мозаики, рисующих нам полную картину мира будущего, мира «Вавилона 5». Казалось бы, какой-то очередной научно-фантастический сериал, но как затягивает! Сам не замечаешь, но уже следишь за каждой серией, идешь по ниточке сюжетной линии, совсем не такой слабенькой, какой она представляется поначалу. И вот, спустя некоторое, немалое, надо сказать, время, на ваших глазах окончательно происходит превращение «Вавилона» в величественную космическую эпопею, целую вселенную, продуманную чуть ли не до мелочей (но надо признать, что и огрехи также были). Понимаешь, что лучше этого после «Звездных войн» ничего создано не было. А по размаху телевизионный проект Babylonian Productions превзошел даже их. **Babylon 5** стал настоящей культовой sci-fi реальностью, имеющей тучи поклонников по всему земному шару и, соответственно, огромное количество разнообразных фан-клубов. Включая наш, российский.

Через некоторое же время, а если быть точнее, то где-то в начали осени, «Вавилон» вступит в новою эру своего развития — станет частью индустрии интерактивных развлечений. Ожидается выпуск целой серии компьютерных игр различной жанровой принадлежности, посвященных «вавилонской» тематике. И первым из них будет космический симулятор, тот самый, известный всем на данный момент как **Babylon 5 Space Combat Simulator**.



В нем игроку предстоит стать пилотом знаменитого Starfury — истребителя земного флота. Поклонникам сериала он, безусловно, знаком так же хорошо, как и всем остальным знаменитые Star Wars`овские X-wing`и и TIE-fighter`ы. Кстати, черты X-wing`ов явственно просматриваются в контурах Starfury, при этом сочетаясь с мобильностью и маневренностью имперских тайцев. К слову, TIE-fighter`ы (bomber`ы и прочие), вопреки распространенному мнению, не имеют никакого отношения к Таиланду и его жителям. TIE — это аббревиатура, расшифровывающаяся как Twin Impulse Engine (Сдвоенный Импульсный Двигатель). Но это так, в качестве справочной информации.

Несмотря на некоторую «списанность» Starfury с Star Wars`овских образцов, этот корабль обладает вполне достаточной индивидуальностью, рядом очень оригинальных, особенных черт. Потому он, собственно, и запомнился.

Знаменитейшей его особенностью является возможность практически моментального разворота на месте за счет своеобразного расположения двигателей. Как следствие, вы, например, совершенно спокойно можете лететь в одном направлении, а стрелять в прямо противоположном. Осуществляется все это с помощью аж восьми независимых движков, расположенных на концах X-образных «крыльев». Четыре направлены в одну сторону, четыре в другую. Теперь, думаю, вам понятно, каким образом все эти трюки выполняются. Игроку он, естественно, также нынче доступен и осуществляется нажатием специально выделенной кнопки. Мечта любого фаната «Вавилона», воплощенная в жизнь. А какой простор для демонстрации своего искусства пилотажа, обмана соперника нестандартными (для любого другого космического симулятора) действиями!



Но список доступных в **Babylon 5 Space Combat Simulator** средств перемещения в открытом космосе не исчерпывается одним наименованием и его модификациями. Конечно, Starfury станет основным, базовым fighter`ом в режиме для одного игрока, его карьере, так сказать. Но вот multiplayer, по обещаниям разработчиков, предоставит вам свободный выбор космического корабля большинства известных в мире «Вавилона» рас. И даже тех, чья техника ни разу не была показана в сериале. Помимо прочего, в списке присутствуют и таинственные органические корабли Ворлона. Насчет Теней ничего определенного пока не известно, но есть некоторые мысли, что раз присутствуют ворлонцы, так почему бы не появиться и их заклятым врагам.

В основной же игре представителей вышеозначенных цивилизаций вы вряд ли встретите, потому как они просто-напросто не вписываются в сюжет. Если вы смотрели сериал (либо полнометражный его вариант, появившийся позже), то вы, без сомнения, помните, что в конце концов эти, подобные богам расы были вынуждены покинуть пределы нашей вселенной. А действие **Babylon 5 Space Combat Simulator** развивается уже после этих, важнейших для истории «Вавилона 5» событий. Аккурат между концовкой **Babylon 5** и первой серией нового сериала-продолжения Crusade (Крестовый поход). Неизвестно, будет ли последний транслироваться у нас, но ходят слухи, что все тот же канал, показывавший «Вавилон», вроде бы после долгих колебаний закупил его. Колебались они, поговаривают, очень долго, несмотря даже на всю успешность показа первого сериала. На мой же взгляд, **Babylon 5** это вообще лучшее, что эта телекомпания когда-либо демонстрировала зрителям. В Америке же Crusade дебютирует весною этого года.



Изначально события, описываемые в игре, должны были развиваться совсем в другом временном отрезке, предположительно во время войны с Тенями. Но тут, к большой радости, к созданию **Babylon 5 Space Combat Simulator** подключился его «отец» — J. Michael Straczynski, главный сценарист и продюсер. Стражински быстренько просмотрел наработки Yosemite Entertainment и Sierra, касающиеся сценария игры, и взялся за его капитальную переработку. Он предложил свое видение сюжетной линии и придумал ее «скелет», посадив за обтягивание его плотью других людей. «Другие люди» в данном случае все же звучит не корректно, так как в команду сценаристов входят достаточно квалифицированные авторы, среди которых нельзя не отметить человека по имени Christy Marx, написавшего в свое время практически весь первый сезон «Вавилона 5». За результат их работы можно не беспокоиться. И даже если вдруг где-то вкрадется ка-

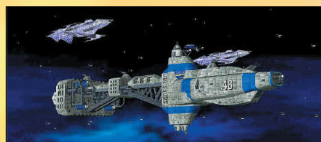
Александр **ЩЕРБАКОВ** *(sherb@gameland.ru)*
:ЭКСПЕРТ

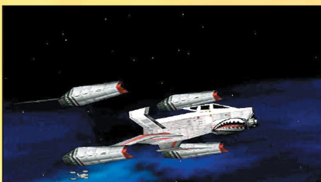
кая-то ошибка или неточность, то ее тут же исправит сам создатель «Вавилона», полностью контролирующий ход работы и получающий каждые несколько дней новые апдейты сценария, позже одобряемые или не одобряемые им. Что у них там получается — неизвестно. Все покрыто тайной. Известно лишь, что, игра, похоже, будет описывать военный конфликт с Дилгаром. И немаловажную роль во всей истории сыграют путешествия во времени, в свое время вносившие таинственность, необъяснимость, а потому и притягательность в сюжетную канву сериала (и фильмов на его основе).

Задумки Стражински пришлись по душе издателям и разработчикам не только из-за его безусловного таланта и огромного авторитета, но и потому, что они давали возможность воплотить в готовящейся игре сразу два элемента — симуляторный (основной, преобладающий) и стратегический. Элементы стратегии, вероятно, будут выражаться в принятии лично вами важных решений, непосредственно влияющих на прохождение игры. Все дело в огромной свободе, которую Yosemite Entertainment собирается предоставить играющему. Свободу действий в огромном мире тысяч звезд, отраженном в **Babylon 5 Space Combat Simulator**, конечно, не в полном обьеме, но в достаточном для того, чтобы надолго впечатлить любого. По заверениям разработчиков, вполне можно будет посреди ответственной миссии (например, во время эскортирования какого-либо судна, транспортировки товара и так далее) взять и развернуться в противоположном пункту назначения направлении и полететь громить флот какой-нибудь расы. Вот только представьте себе, какими окажутся последствия такого рейда. Ходят еще и слухи, что весь этот немалый кусок вавилонского мира будет пронизан сетью гиперпространственных врат. Представьте, что же это такое получится!

Нельзя умолчать и о графическом исполнении **Babylon 5 Space Combat Simulator**. Как все вы, надеюсь, знаете, большая часть любого фильма серии «Вавилон 5» строится на компьютерной графике, спецэффектах. Конечно, она не затмевает собой игру актеров и великолепный сюжет (как в фильмах Mortal Kombat), но играет одну из важнейших ролей при создании всего этого красочного действа. Вся станция и декорации на ней и вне ее, естественно, ненастоящие, а сработанные на очень мощных компах, и это заметно каждому. Космические же баталии в «Вавилоне» выглядят просто великолепно, создается чуть ли не иллюзия реальности величественных сражений, описываемых в фильме. Все это благодаря мастерам в области визуальных эффектов — компании Netter Digital Entertainment, отмеченной в этой области даже соответствующей наградой. И, кстати, успевшей за свою историю поработать вместе с Sega of America над созданием Geist Force, стрелялки для Dreamcast. К ликованию всех фанатов «Вавилона» эта команда также принимает некоторое участие в создании игры. И именно ее трехмерные модели, использовавшиеся в фильмах, взяты за основу в создании графического оформления **Babylon 5 Space Combat Simulator**. Да, они, безусловно, сильно упрощены, потому как, к примеру, Минбарский крейсер состоит из сорока пяти тысяч (!) полигонов. Возможно, через пяток лет, а, скорее всего, и раньше мы сможем насладиться ТАКИМ качеством графики (в каком-нибудь Crusade Space Combat Simulator), а пока что придется довольствоваться видом кораблей, в которых многоугольничков насчитывается тысячи где-то полторы. Только пусть вас не пугает яркий, резкий контраст между цифрами 45000 и 1500. 1500 на сегодняшний день очень неплохо. А если цифры вам ничего не говорят — просто посмотрите на скриншоты, и все станет предельно ясно.

Yosemite Entertainment и Netter Digital Entertainment также планируют (и претворят свои планы в жизнь) показать в своем детище грандиозные космические сражения, запомнившиеся всем любителям сериала. Вы станете участником битвы, в которой, помимо вас, участвуют еще более трехсот кораблей разных размеров, от небольших перехватчиков до крейсеров класса Омега. Обещано, что при наличии Pentium 200 и графического ускорителя бои будут выглядеть очень даже прилично и выдавать приемлемое количество кадров в секунду. Ну а при желании (и возможностях) наблюдать битву с качеством, близким к кинематографическому, можете установить разрешение 1600x1200 (игра его поддерживает) и смотреть в монитор с открытым ртом. Вот только для нормального функционирования игры в таком жутком разрешении машина нужна будет соответствующая. Так что для полнейшего удовлетворения рекомендуется P2-450 с хорошим акселератором и кучей оперативной памяти.

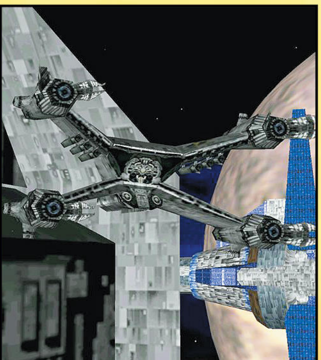




Полное погружение в атмосферу «Вавилона» обеспечит и музыка композитора Christopher Franke, создавшего мелодии для сериала. Лицензией на них Yosemite Entertainment, само собой, располагает.

Выход **Babylon 5 Space Combat Simulator** ориентировочно запланирован на сентябрь текущего года, и, надеемся, никаких непредвиденных задержек не будет. Как мне кажется, нас ожидает появление на небосклоне самого яркого космического симулятора со времени выхода Wing Commander Prophecy. И, возможно, он окажется не очередной «игрой по лицензии», а действительно хорошим продуктом, достойным вселенной **Babylon 5**. И, кто знает, может «Вавилон» еще повторит историю великих Star Wars.

СИ-ХИТ?



ЭКСПЕРТ: Дмитрий **ЭСТРИН** (estrin@gameland.ru)

Driver

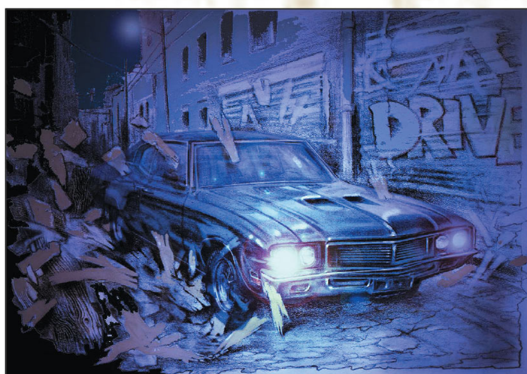
Платформа: PC, PS **Жанр:** **Гонка/симулятор** Издатель: GT Interactive **Разработчик: Reflections** Онлайн: http://www.gtinteractive.com **Дата выхода: I квартал 1999**





Жанр симуляторов гонок переживает не самые лучшие времена. Особенно на PC. Свежих идей нет, аркадные поделки надоели. Среди однообразного серого хлама яркой звездой горит Need for Speed 3. Все-таки, как это ни удивительно, но обещания разработчиков относительно нового уровня AI оказались правдой. Порадовало несколько новых режимов игры. Теперь возникает вполне справедливый вопрос: что дальше? Сварганит ли Electronic Arts достойное продолжение или придется довольствоваться сверхкрасивыми пустышками, которые надоедают через пять минут? С другой стороны, каким бы хорошим ни оказался преемник Need for Speed 3 (а он, как стало известно, отличаться особенной оригинальностью не будет), одного его все равно недостаточно. Если на PlayStation соответствующий жанр пусть и не процветает, но, по крайней мере, живет полноценной жизнью, то на PC дело обстоит значительно хуже. Кроме Electronic Arts и Codemasters, пожалуй, никого больше на разработку симуляторов гонок не тянет. Все это

Driver стоит подождать. Оригинальная гонка, при том еще и реалистичная, вне всяких сомнений, заслуживает особого внимания. Это и безумная реалистичность в поведении машины, и отказ от традиционных трасс, и крайне необычная концепция...



очень печально.

В связи со сложившейся ситуацией почти невероятными кажутся известия о разработке **Driver**. Дело в том, что разрабатывают сию многообещающую игрушку ребята, которые в свое время сваяли обе части Destruction Derby. Для тех, кто был с ними знаком, спешу со всей ответственностью заявить: **Driver** другой. Принципиально другой.

Если уж **Driver** и сравнивать с чем-либо, то никак не с Destruction Derby, где, как вы помните, целью игрока было извращенное уничтожение машин противников, а, скорее, с Grand Theft Auto. По крайней мере, есть две черты, которые делают эти игры похожими. Первая: все основное действие происходит в городе со всеми вытекающими последствиями. Второе: в качестве основного противника нам предлагают полицию. Впрочем, в отличие от Grand Theft Auto **Driver** — это все же гонка, хотя и не вполне обычная. Точнее, совсем необычная.



Игровой процесс можно описать всего одним словом: погоня. Да, за нами будут постоянно гнаться полицейские. По словам очевидцев, десять машин на хвосте — самое обычная ситуация. Почему нас преследуют, пока непонятно. Может, мы правило какое-нибудь нарушили. Или вообще машину угнали. Существует предположение, что погоня полиции — явление перманентное, недаром **Driver** сами разработчики называют car-chase-simulation (симулятор автомобильной погони). Таким образом, для гонки игровой процесс организован очень необычно. Существуют некие миссии. Задания по идее не должны особенно отличаться от банального «проделать путь из точки А до точки В». Естественно, минуя всевозможные полицейские ловушки. Возможно, миссии в **Driver** будут организованы более логично, как, к примеру, в том же Grand Theft Auto. Согласитесь, было бы неплохо, если бы в задании говорилось, к примеру, что нужно в целости и сохранности доставить контрабандный груз. Пусть ничего от этого по сути не изменится, однако удирать от полицейских станет значительно веселее.

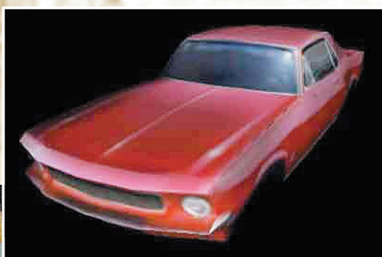


В **Driver** нельзя выходить из машины, отстреливаться из автомата и давить пешеходов. Пока в игре вообще никаких пешеходов не видно и, скорее всего, видно их не будет. Ничто не должно отвлекать нас от погони. Кровавые следы от колес — это, конечно, заманчиво, но **Driver** остается верен классическим канонам жанра. И не раз впоследствии нам предстоит убедиться в том, что это совершенно правильный подход к разработке — не углубляясь в частности, заниматься главным.

Разработчики и очевидцы утверждают, что в **Driver** удивительным образом воссоздана атмосфера 70-х годов. Какая там атмосфера, не ведаю, но азарт погони, реальной погони, ощущается даже при просмотре крохотных мультиков из игрового процесса. Когда людям, далеким от игрового мира, демонстрируешь какие-нибудь высокотехнологичные игры, то они, как правило, произносят удивительно глупую фразу: «Прямо как в фильме!». На этот раз то же самое пришлось произнести вашему покорному слуге. А его-то, скажу откровенно, игровой зрелищностью удивить довольно трудно. Да, действительно, отдельные кадры напоминают самые захватывающие сцены из лучших боевиков, создатели которых не жалели средств на спецэффекты. Собственно говоря, эти сцены и стали источником вдохновения для разработчиков из Reflections. Существенно дополняет ощущения сам внешний вид автомобилей 70-х и их своеобразная динамика, так что выбор дизайнеров между ними и современными машинами можно считать оправданным.



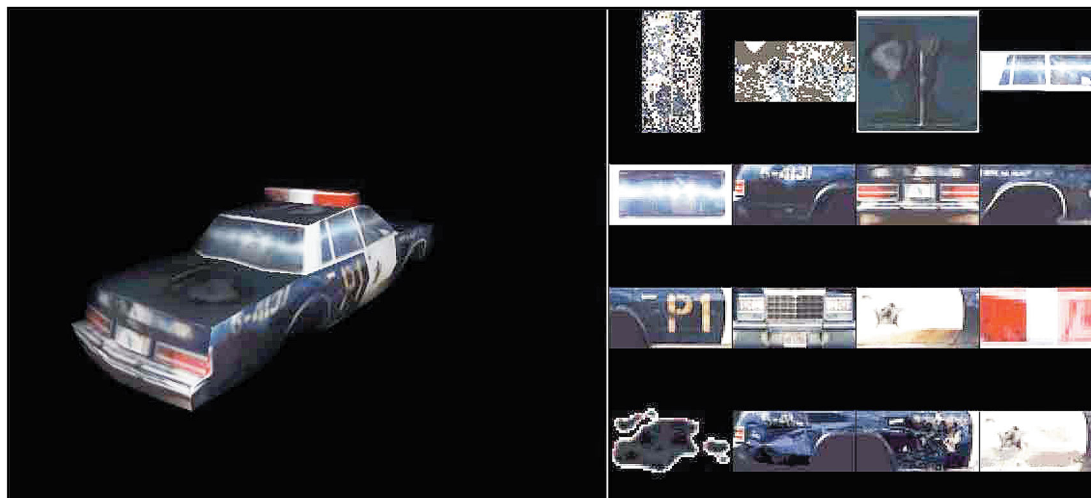
Лет эдак десять назад была у меня мечта — гонка в городе. Разумеется, со свободой передвижения. Разве можно было тогда подумать, что мечта эта станет реальностью только сейчас? Carmageddon и его гениальное продолжение в расчет, естественно, не берется. На аркадах, в общем, подобные игры попадаются. Скажем, великолепный Harley Davidson & L.A. Riders. Скоро также появится Crazy Taxi, который в общих чертах здорово напоминает **Driver**. Но на PC до сих пор ничего подобного не было. Кстати, на унылый вопрос «а сколько трасс» дать четкий ответ довольно-таки сложно. Трасс нет. Есть города. Целых четыре штуки. Но презрительная улыбка здесь неуместна. Ибо наиглавнейшим, центральным достоинством Driver является реалистичность. Реалистичность, кажущаяся невероятной.

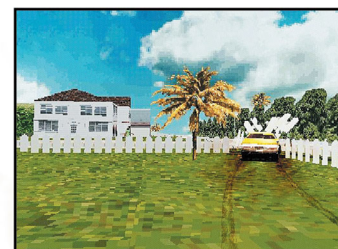


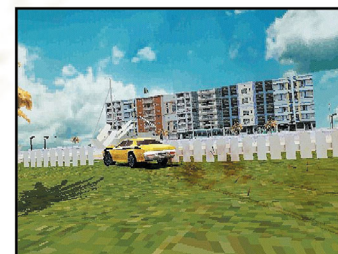
С самого начала разработки авторы **Driver** поставили перед собой сложновыполнимую задачу. Воплотить в игре облик реально существующего города (точнее, четырех) с точностью до незначительных деталей — проблема, решение которой требует не столько компьютерных технологий, сколько кропотливого труда. А это понятие, судя по всему, перестало быть популярным среди разработчиков игр. В случае с Driver все по-другому. Два художника из Reflections, вооружившись видео- и фотокамерами, побывали в Лос-Анджелесе, Нью-Йорке, Майами и Сан-Франциско. Дни напролет они проводили, пересекая города во всевозможных направлениях и по всевозможным маршрутам. В процессе этого увлекательного занятия были сделаны тысячи фотографий и десятки часов видеозаписей. Каким образом полученный материал использовался непосредственно в разработке игры, неизвес-



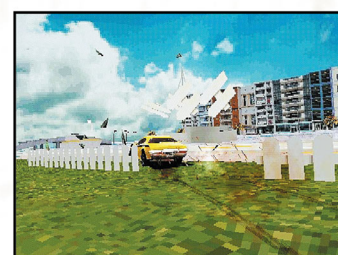
Дмитрий **ЭСТРИН** *(estrin@gameland.ru)*











тно, да это и не так важно. Важно то, что благодаря усилиям этих несчастных художников у разработчиков появилась возможность максимально точно воссоздать облик четырех городов. Широкую известность получил случай, когда какому-то жителю Майами удалось поиграть в **Driver**. Естественно, этот человек, прокатившись по родной улице и увидев родной дом, не нашел ничего лучшего, кроме как тихо и незаметно для окружающих хлопнуться в обморок. И несмотря даже на то, что наша психика более устойчива к такого рода потрясениям, тем более, что российских городов в игре не будет, нам предстоит удивиться. И не раз.

Что представляют собой сами города? Прежде всего, это 150,000 различных зданий и объектов. Это абсолютно реалистичные дорожные знаки, светофоры, разметка и прочие малозначительные мелочи. Это, наконец, реальные размеры городов. (Что вы скажете насчет 30 квадратных миль?). Не стоит, разумеется, думать, что спятившие разработчики старательно вымеряли каждую трещину на асфальте и фотографировали каждый мусорный контейнер во всевозможных ракурсах. Есть в **Driver** и художественный вымысел, есть неточности и прочие исключения. Реалистичность не должна идти во вред игровому процессу — в этом отношении с разработчиками сложно не согласиться. Но не стоит думать, что **Driver** сродни фантазиям в Test Drive 5, авторы которого, конечно же, не ставили перед собой задачу сделать трассу максимально реалистичной. В творении Reflections трасс, как таковых, повторюсь, нет, есть города...





Все, что касается процесса погони, никаких нареканий не вызывает и вызывать не может. Десяток полицейских машин с мигалками и сиренами, заслоны, крутые заносы и дикая скорость. Можно эффектно срезать путь через какой-нибудь дворик, сшибая по пути мусорные бачки и скрежеща бортом машины о стену дома. В общем, вспомните азарт Need for Speed 3 в режиме Hot Pursuit и умножьте его раза в два-три. Примерно такие же ощущения вы получите в **Driver**. Главное, что игроку дают возможность выполнять необыкновенно красивые маневры, позволяют почувствовать себя в новом качестве. Но что происходит, если мы, к примеру, вмажемся в столб? Или в стену дома? Короче, предоставим полицейским машинам преимущество? Противники наши действуют в высшей степени бесцеремонно. Никто не будет вытаскивать нашего героя из кабины и читать нотации. Полицейские в **Driver** ведут себя, по меньшей мере, странно. Они на полном ходу врезаются в нашу несчастную машину и продолжают тыкаться в нее вплоть до полного уничтожения. А учитывая то, что в **Driver** воплощена, вдобавок, реалистичная модель повреждения, о которой мы поговорим чуть позже, ни к чему хорошему это привести не может. Все заканчивается очень печально. Искореженная груда металла и, как следствие, невыполненная миссия. Причем выбраться из столь необычного окружения практически невозможно. Ошибки не прощаются. Иначе говоря, достаточно один раз потерять управление. Это, разумеется, не есть хорошо. Повторяется древняя ошибка Destruction Derby, в котором просто не было времени на гонку — не хватало времени. В **Driver** наши противники также очень агрессивны. Просто покататься по городу, наслаждаясь реалистичностью и скоростью, не удастся. Наша единственная цель: трусливо улепетывать по дикому маршруту, спасаясь от внушительной погони. Мне кажется, это будет надоедать. Но, будем надеяться, что разработчики позаботятся и о соответствующем уровне игрового баланса. Несколько уровней сложности, а еще лучше несколько дополнительных режимов игры смогли бы исправить положение.

В то же время на улицах города течет вполне нормальная жизнь. О пешеходах, как я уже говорил, пока ничего неизвестно, зато хватает обывательских машин, которые послушно стоят у светофоров, не наезжают на тротуары и стараются избегать ситуаций, которые могут привести к ДТП. Впрочем, им это удается редко. И дело даже не столько в игроке, сколько в туповато-назойливых полицейских, которые сметают все на своем пути, не обращая внимание ни на какие препятствия.

Настало время поговорить и о машинах. Как вы, наверное, помните, Destruction Derby была одной из первых гонок, в которой кузов машины при столкновении с различными объектами визуально деформировался. Правда, все зависело от случайностей, и большого впечатления данная feauture все равно не производила. В **Driver** все реалистично. Машины мнутся и теряют детали так, как того требуют реальные физические законы. Придраться тут, в общем-то, не к чему.



Оригинальным нововведением можно считать то, что после удачно (или неудачно) завершенной миссии игроку дается возможность снять фильм по мотивам собственной гонки. Фактически, это обычный replay с широчайшими возможностями камеры. То есть игрок выполняет роль оператора, не просто выбирая углы обзора и эффектные ракурсы, а полностью управляя камерой. Зачем это нужно, не вполне понятно, однако, возможно, разработчикам удастся воплотить здесь какую-нибудь принципиально новую идею, влияющую и на игровой процесс.

Графика более или менее обычная. Ничем не хуже и не лучше Need for Speed 3. Текстуры довольно простые, зато есть много различных зданий и объектов. Об освещении и прочих спецэффектах ничего заслуживающего внимания сказать нельзя. Они есть, и этого, в принципе, достаточно. Погодные эффекты и времена суток также не заслуживают особого внимания. В общем, графическое исполнение обещает быть вполне приличным, но не более того.

Конечно, **Driver** стоит подождать. Оригинальная гонка, при том еще и реалистичная, вне всяких сомнений, заслуживает особого внимания. Немного беспокоит лишь сам игровой процесс. Безумная сложность и постоянное напряжение вряд ли могут считаться достоинствами. Однако в пользу Driver говорит многое. Это и безумная реалистичность в поведении машины, и отказ от традиционных трасс, и крайне необычная концепция...

СИ-ХИТ?

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

СПАМ DA ЛАМЕР, И «МЫЛУ» КОНЕЦ



Ч...Только потом я осознал, предвестником чего была груда листовок, рекламных писем и прочей бумажной муры, регулярно забивающая почтовый ящик. Ничем иным, как первым намеком на грядущее вторжение Его Величества **Spam**'а в мою жизнь. Привычно вываливая бумажный мусор на верх почтового ящика и осложняя тем самым пожарную обстановку в подъезде, я и не думал, что очистительная «процедура» вскоре потребуется и **E-mail**'у в офисе. Увы, скоро год, как идет борьба с «электронным мусором», и надо признать — с переменным успехом. Где и при каких обстоятельствах я неразумно «засветил мыло», уже и не вспомнить...

Что же это за гадость такая — **Spam**?

Официальное определение, бытующее на посвященных **spam**'у сайтах (например, **http://www.mcs.net/%7Ejcr/junkemail.html**) трактует его как непрошеную коммерческую электронную почту (unsolicited commercial **E-mail**). А процесс рассылки называется, естественно, спаммингом (spamming). Такое «продвижение» товаров, услуг и иных сомнительных предложений можно оценить двояко. И как ловкое использование современных средств коммуникации, и как незаконное вторжение в частную жизнь и навязывание себя потребителям. Об эффективности этого сорта рекламы — «отрыжки» прямого маркетинга (**direct marketing**) — можно судить по следующим цифрам. Опрос (**PC Week, http://www.pcweek.com**), выяснявший мнение пользователей, дал такие цифры: **10**% респондентов читают эти послания (не так уж и мало!) и лишь **5**% относятся к ним положительно. **47**% — не моргнув глазом, стирают спам, не читая.

Еще три-четыре года назад это явление было распространено мало, а сегодня спамминг — довольно серьезная проблема. Существуют крупные фирмы, например, скандально известная **Cyber Promotions** или **Quantum Communications**, построившие на нем свой бизнес. И довольно прибыльный — годовой доход той же **Cyber Promotions** доходит до одного миллиона долларов (по другим данным — до двух). Фирма подверглась суровым судебным искам со стороны крупнейших американских провайдеров, на которых, в свою очередь, давили рассерженные пользователи.

Суд был громким и затяжным. Глава **Cyber Promotions** Сэнфорд Уоллес, обвиненный в посягательствах на права потребителя, оправдывал свою деятельность, апеллируя к свободе распространения информации в Интернет. Американская Фемида не вняла его аргументам, тем более что в **1992** году в США уже было запрещено использование факсимильных аппаратов для рассылки не заказанной рекламы (у нас, увы, можно...). Несмотря на полную обструкцию со стороны общественности, Cyber Promotions выжила, отказавшись от услуг крупных провайдеров и перейдя на использование серверов мелких фирм, имеющих свой выход в Интернет. По словам Сэнфорда Уоллеса его дело снова процветает, обслуживая за год до **7000** рекламодателей...

Понятно, что рассылка любых писем, включая электронные, невозможна без наличия солидной базы адресов потенциальных клиентов. Как же в руки дельцов попадают наши почтовые реквизиты?

Ну, во многом виноваты мы сами. Перво-наперво, любительский вариант спама создается зачастую неосознанно! Вспомните-ка, не приходила ли в голову идея разослать письма с «важным и очень интересным сообщением» (с точки зрения отправителя...) абсолютно всем друзьям и знакомым из своей Адресной книги? Ах, приходила... А почтовые реквизиты получателей вы, как и положено, вписывали в поле «To:» («Кому:») через точку с запятой? Ах, как же иначе... А затем друзья-приятели множили и множили «письмо счастья» без удержу, добавляя всех подряд из собственных **Address Book**'ов? Н-да... Вот и родился небольшой тайфунчик спама. В результате, в далеком Урюпинске несчастный юзер, с трудом качающий почту на скорости **2400** бод, найдет в «мыле» сообщение о тусовке, имевшей место пять дней назад, да с приложенным фласером в формате **jpeg** на **500** кб для «немедленной» расклейки в своей школе.

А ведь чего проще — вставь всех адресатов в поле «Bcc:» («Скрытая копия:»), и каждый получит персональное письмо, без всяких лишних знаний о других получателях!

Что же касается коммерческого пути возникновения спама... Весьма опасной точкой «утечки адреса» является участие в пользовательских конференциях, осуществляемых через списки рассылки, в Досках Сообщений (**Message Board**) и тому подобных массовых мероприятиях. Заполнение различных «регистраций» тоже может обернуться со временем «почтовым ливнем». Необходимо крайне внимательно просматривать перед отсылкой формы и на игровом сервере, на чьей-то домашней страничке, на популярной поисковой машине или в иной интерактивной службе. Почти всегда в укромном месте странички спрятана галочка (не снятая по умолчанию!..), помечающая необходимость регулярной высылки новостей или писем. Подобная небрежность вскоре приведет к «неожиданному» переполнению почтового ящика. А избавиться от нечаянных посланий не легко — вот уже месяц безуспешно пытаюсь отказаться от рекламного письма какого-то американского онлайнового магазина, но безуспешно: то пароль, говорят, не тот, то адрес мой не нравится... Так и приходят два раза в неделю прайс-листы с Аризонщины.

Безусловно, самое верное — вообще никогда и нигде не указывать свой правильный адрес, но, увы, это практически невозможно... Даже если никто из тех, кому вы доверили «мыло», и не продаст его налево, то всегда существует возможность, что специальная программа (типа «**Harvest**»), регулярно сканирующая Сеть и привлеченная ключевыми словами «**mail to:**» или **@**, зацепит-таки адресок. Или ликвидирующаяся контора распродаст все, включая «Списки рассылки». Или «друзья» угостят почтовой бомбой с анонимного мейлера. Или новейший вирус вовлечет ненароком в лавину спама!..

Как же быть и что делать, если ящик стал угрожающе переполняться письмами от совершенно незнакомых людей и организаций, в графе «Тема:» которых: «**$$$**», «Удачная ПОКУПКА» или вежливая надпись: «Это не спам — прочтите, пожалуйста!»?

Прежде всего, не нервничать. Если количество посланий невелико, то лучше их спокойно стирать. И точка. Посылать же гневные письма отправителю или пытаться «подорвать» его почтовыми бомбами не стоит. Чаще всего обратный адрес — поддельный, и письмо вернется назад или «на том конце провода» подорвется на бомбе невиновный в спаме человек. Ну а если «повезет» и «на том конце» окажется спаммер, то, безусловно, он готов к контратакам. Наиболее вероятен исход, когда, не понеся ущерба, он пометит ваш адрес как активный, что незамедлительно вызовет еще большую лавину спама...

Если положение стало совсем нетерпимым, сначала пожалуйтесь своему провайдеру, приложив копии полученных писем со всеми заголовками.

Если и это не поможет, установите на компьютере специальную программу спам-фильтр. Алгоритм его работы строится на запоминании нежелательных адресов и заголовков и последующем уничтожении всей такой почты прямо на сервере или, что хуже, на вашей машине. Большая подборка таких фильтров находится на сайте **TUCOWS** (российский зеркальный сервер на: **http://tucows.rinet.ru/tucows/spam95.html**). Там можно отыскать как демонстрационные версии программ (на **30** дней работы или **200** включений), так и совершенно бесплатные фильтры, например, **SpammerSlammer**. От первой атаки они не спасают, а вот последующие исключат почти наверняка (см. также обзор такого рода программ и вируса в сегодняшней «Анатомичке»)!

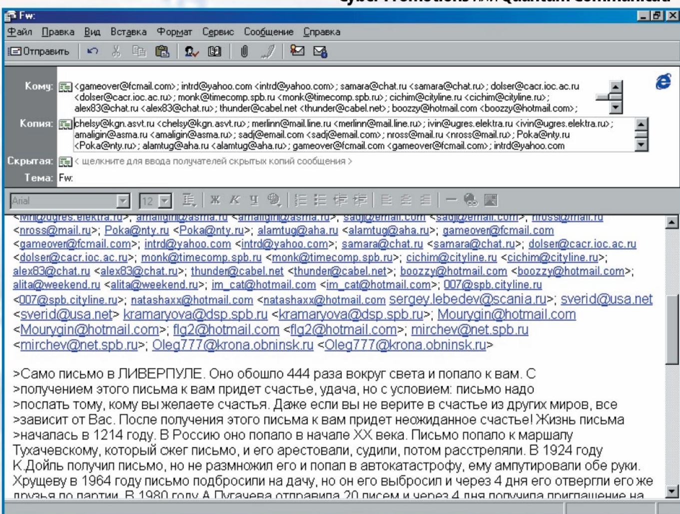
Теперь о «хитрых» письмах, в которых содержатся предупреждения о грядущем спаме и предлагается заранее исключить вас из списков рассылки (иногда и за деньги, уже и такой бизнес есть!). Лучше не отвечать на них, так как может статься — это те же спаммеры, но до поры в «овечьей шкуре»... Им бы только адресок активный заполучить!

Если уж совсем ничего из вышеперечисленного не помогло, и «мыло» смыливается прямо на глазах, то стоит попробовать включить свой адрес в базу данных Совета Интернет по Маркетингу (**IEMMC**, **www.iemmc.org**), организации, призванной упорядочить рекламу в Сети и осуществляющую фильтрацию «цивилизованного» спама. Вдруг добрые дяди перекроют-таки кран...

CU-Online







Fw:

Файл Правка Вид Вставка Формат Сервис Сообщение Справка

Отправить

Кому: <gameover@fcmail.com>; intrd@yahoo.com <intrd@yahoo.com>; samara@chat.ru <samara@chat.ru>; dolser@cacr.ioc.ac.ru <dolser@cacr.ioc.ac.ru>; monk@timecomp.spb.ru <monk@timecomp.spb.ru>; cichim@cityline.ru <cichim@cityline.ru>; alex83@chat.ru <alex83@chat.ru>; thunder@cabel.net <thunder@cabel.net>; boozzy@hotmail.com <boozzy@hotmail.com>;

Копия: chelsy@kgn.asvt.ru <chelsy@kgn.asvt.ru>; merlinn@mail.line.ru <merlinn@mail.line.ru>; ivin@ugres.elektra.ru <ivin@ugres.elektra.ru>; amaligin@asma.ru <amaligin@asma.ru>; sadj@email.com <sadj@email.com>; nross@mail.ru <nross@mail.ru>; Poka@nty.ru <Poka@nty.ru>; alamtug@aha.ru <alamtug@aha.ru>; gameover@fcmail.com <gameover@fcmail.com>; intrd@yahoo.com

Скрытая: < щелкните для ввода получателей скрытых копий сообщения >

Тема: Fw:

<nross@mail.ru>; Poka@nty.ru <Poka@nty.ru>; alamtug@aha.ru <alamtug@aha.ru>; gameover@fcmail.com <gameover@fcmail.com>; intrd@yahoo.com <intrd@yahoo.com>; samara@chat.ru <samara@chat.ru>; dolser@cacr.ioc.ac.ru <dolser@cacr.ioc.ac.ru>; monk@timecomp.spb.ru <monk@timecomp.spb.ru>; cichim@cityline.ru <cichim@cityline.ru>; alex83@chat.ru <alex83@chat.ru>; thunder@cabel.net <thunder@cabel.net>; boozzy@hotmail.com <boozzy@hotmail.com>; alita@weekend.ru <alita@weekend.ru>; im_cat@hotmail.com <im_cat@hotmail.com>; 007@spb.cityline.ru <007@spb.cityline.ru>; natashaxx@hotmail.com <natashaxx@hotmail.com sergey.lebedev@scania.ru>; sverid@usa.net <sverid@usa.net> kramaryova@dsp.spb.ru <kramaryova@dsp.spb.ru>; Mourygin@hotmail.com <Mourygin@hotmail.com>; flg2@hotmail.com <flg2@hotmail.com>; mirchev@net.spb.ru <mirchev@net.spb.ru>; Oleg777@krona.obninsk.ru <Oleg777@krona.obninsk.ru>

>Само письмо в ЛИВЕРПУЛЕ. Оно обошло 444 раза вокруг света и попало к вам. С
>получением этого письма к вам придет счастье, удача, но с условием: письмо надо
>послать тому, кому вы желаете счастья. Даже если вы не верите в счастье из других миров, все
>зависит от Вас. После получения этого письма к вам придет неожиданное счастье! Жизнь письма
>началась в 1214 году. В Россию оно попало в начале XX века. Письмо попало к маршалу
Тухачевскому, который сжег письмо, и его арестовали, судили, потом расстреляли. В 1924 году
К.Дойль получил письмо, но не размножил его и попал в автокатастрофу, ему ампутировали обе руки.
Хрущеву в 1964 году письмо подбросили на дачу, но он его выбросил и через 4 дня его отвергли его же

Вот это и есть «любительский спам»

ЭКСПЕРТ: Петр **ЯКОВЛЕВ** a.k.a **tZeuSt** *(zeus@mail.ru, ICQ 15816903)*

Кудвакерам, не знающим терминологии StarCraft-а, читать категорически не рекомендуется.

STARCRAFT3D: rts+action=love forever!

TeamFortress, популярная мультиплейерная примочка к Quake'у, возвращается с более громким названием — StarCraft3D!

Ну, кто бы мог подумать, что из StarCraft-а можно слепить 3D shooter?!

Познакомиться с сим чудом можно на недавно появившемся сайте http://starcraft3d.8m.com/, также там есть скины, 3D модели и новости.

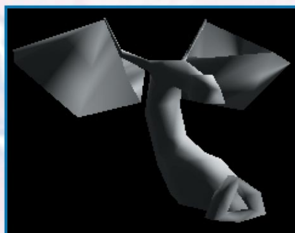
HyperLogic Ent. решила сыграть на популярности StarCraft и Quake2, занявшись разработкой Q2-мода, основанного на движке самого же Q2. По характеру и правилам игра схожа с TeamFortress, но не совсем. Во-первых, никаких флагов, целью служит вражеская база, которую нужно разгромить любыми возможными способами (а после разгрома начинается новый тур). Соответственно, игра идет на очки, и каждая «уничтоженная» база засчитывается «разрушителям». Известно, что Cybernetics Core, как составная часть базы, будет присутствовать в игре. Вместо команд, которые присутствовали в TF (синяя, красная команды и т.д.), здесь есть всем известных три расы: Зерги, Терране и Протоссы.

При подключении к серверу вместо команды выбирается раса, а затем и сам юнит. Все персонажи перекочевали из Starcraft-а, но уже полностью в 3D, при этом сохранив свои уникальные возможности, такие, как cloak и psi storm(!). Это, несомненно, самый большой плюс SC3D, ведь что может быть приятней сердцу старкрафтовца, чем хорошо поджаренный Темпларом Муталиск. А диверсионные вылазки в стан противника невидимками? Остается загадкой, будут ли присутствовать юниты из BroodWar'а, что, несомненно, добавило бы динамизма.

Разработчики поразительно реально обрисовали картину StarCraft'а, создали даже полностью трехмерные StarCraft-овские карты, такие, как

www.station.ru

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*



Можно ли прикончить Муталиска из Railgun'a?



Hunters[8] и Blood Bath [4], которые являются самыми популярными в обычном SC. Порадуемся этому, так как прорисовывать 3D карты дело нелегкое, но похвальное, и на них ушло больше всего труда.

А какие юниты будут присутствовать в StarCraft3D? Сегодня это: Drone, SCV, BattleCruiser(!), Goliath, Hydralisk, Mutalisk, Observer, Tank, Templar, Vulture, Zealot, Zerling. Модели юнитов находятся еще в стадии разработки, но Zealot уже выглядит превосходно. Казалось бы, почти невозможно прорисовать этого коренастого старичка, ан нет, постарались на славу ребята из HyperLogic! Battle Cruiser, между прочим, тоже неплохо выглядит, вот только интересно, будет ли он летать? Уже сейчас ясно, какие виды оружия будут присутствовать в StarCrarft3D, это Canister Rifles, Frag Grenades, Claws, Needle Spines, Psi Assult, Psi Blades. Весьма внушительный боекомплект, но пока есть модель только Canister Rifle.

Hyper Logic обещают тщательную прорисовку юнитов и усовершенствование gameplay. Трудно что-то загадывать насчет популярности SC3D, но если разработчики сдержат обещание, то геймеры, имеющие возможность поиграть по сети 2x2 или 3x3 (именно таким составом надо играть в подобные игры) или через Интернет, будут очень-очень довольны, даже слишком. И надпись StarCraft в названии этого продукта сыграет заметную роль... хотя Quake2 тут тоже неспроста. Осталось чуть-чуть подождать, и мы узнаем, стреляет ли BattleCruiser из Yamato Gun-a и закладывает ли Vulture Spider мины?

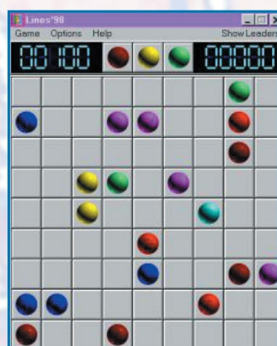
CU-Online



Новое лицо Зерглингов

ЭКСПЕРТ: Татьяна **ВИРЯСОВА** *(tvir@ioc.ac.ru)*

древние игры женщин и... мужчин



Почти ежедневно загораются звезды новых компьютерных игр. Вспыхивают и снова гаснут. Шутеры, квесты, крафты, ролевики сменяют друг друга, а Тетрис и Color Lines остаются...

Похоже, в них, как в шахматы и шашки, будут играть всегда! Давайте посмотрим, что предлагает RU-Net поклонникам этих невинных развлечений.

Померяться силами с самыми крутыми «тетрисистами» и «шарико-гонялками» можно на сайте **http://www.e-reliz.ru/games/**. Бесплатно зарегистрировавшись, под одним именем можно играть в обе игры. Но войти в таблицу лидеров тяжело, так как сильных игроков на сервере предостаточно.

Ну, а если не по душе играть на сайте (Java-апплеты все же далеки от совершенства и весьма медлительны), можно «качнуть на винт» Тетрис и Color Lines на любой вкус.

Эротический тетрис «Тетрипок 1.0» с красочным интерфейсом и музыкой можно найти на странице **http://www.chat.ru/~romamai/index1.htm** или на **ftp://ftp.freeware.ru/pub/mycomputer/games/tetripok.zip**. Игра состоит из классического Тетриса и Тетрипока, отличающегося большим разнообразием фигур (во всех смыслах...). Предусмотрена возможность игры вдвоем.

Brain tester позволит проверить работу мозга прямо во время игры в Тетрис: скорость реакций, правильность принимаемых решений и общий показатель - типа IQ. Скачать программу можно из **ftp://ftp.freeware.ru/pub/mycomputer/games/btester.zip**.

Ну а версий Color Lines в российском Интернете просто полно!

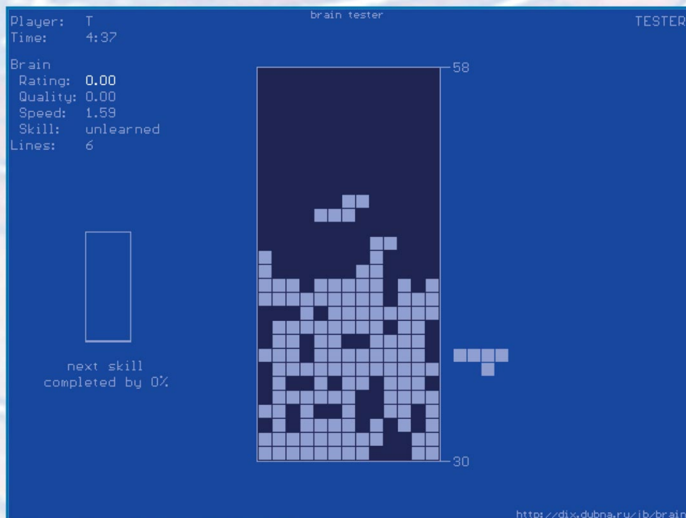
Наиболее популярен классический, постоянно совершенствуемый Lines98 **http://www.raid.ru/customers/sorcerer/lines98/**. Можно играть в «Линии», «Блоки» и «Квадраты». Трехмерная графика и звуковые эффекты!

Головоломка «Lines 2000» от CHEEN SOFT **http://www.chat.ru/~wavesoft/lines2000.htm** отличается от аналогичных продуктов прежде всего тем, что здесь многократно сохраняются и продолжают сохраненную игру. Во-вторых, к игре можно подключить любимую музыку, используя любой MIDI-файл. А любимый WAV-файл можно использовать для «стандартного звука». Игра поддерживает только высокое разрешение 800x600 и минимум 16K цветов.

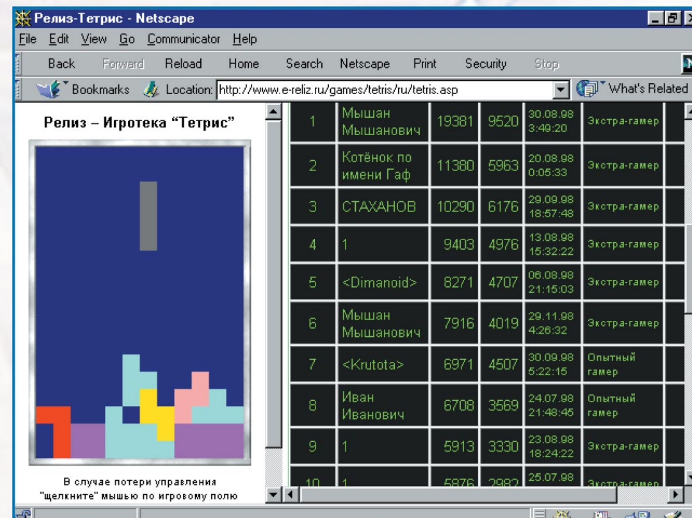
Шарики от NaviSoft NS_Balls http://www.homepage.techno.ru/navisoft/index.htm предназначены для игры с напарником по Интернет, хотя можно и играть вдвоем на одном компьютере. Очарование этой версии в том, что соперники имеют возможность перемещать шары не только по своему полю, но и подкидывать их на поле соперника. Вот где раздолье для стратегий и интриг!

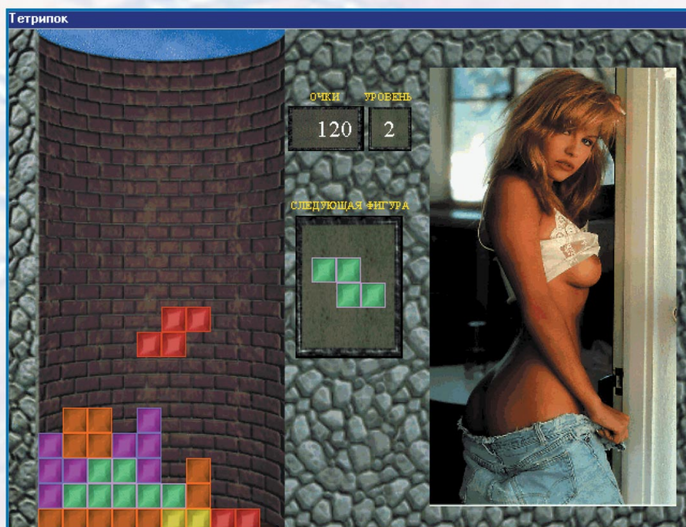
Довольно сложно перестроиться после привычных «шариков» на логическую игру Rainbow. Отличие тут в том, что «исчезают» не одноцветные, а выстроенные в очередности цветов радуги шары (4 и более). Скачать игру можно с **ftp://ftp.freeware.ru/pub/mycomputer/games/rainbow.zip**. Не забудьте про драйвер msvbvm50.dll (на **ftp://ftp.freeware.ru/pub/shared/MSVBVM50.ZIP**).

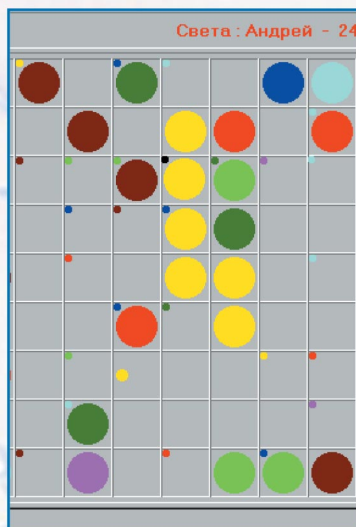
CU-Online













Game City

клуб компьютерных игр

Такого вы еще не видели!
Новый компьютерный суперклуб «ГеймСити».

3 минуты пешком от метро «Савеловская».
50 самых мощных игровых компьютеров:
Pentium II 333 Mhz/64Mb/RivaTNT, сеть 100 Mbit.

У нас самые новые и полюбившиеся всем старые хитовые игры!
«ГеймСити » — это комфортабельный игровой зал, современный дизайн, уютная атмосфера, мощные машины и сильные соперники.
Мы работаем КРУГЛОСУТОЧНО.

Торопитесь!

По-прежнему самые низкие цены в Москве!

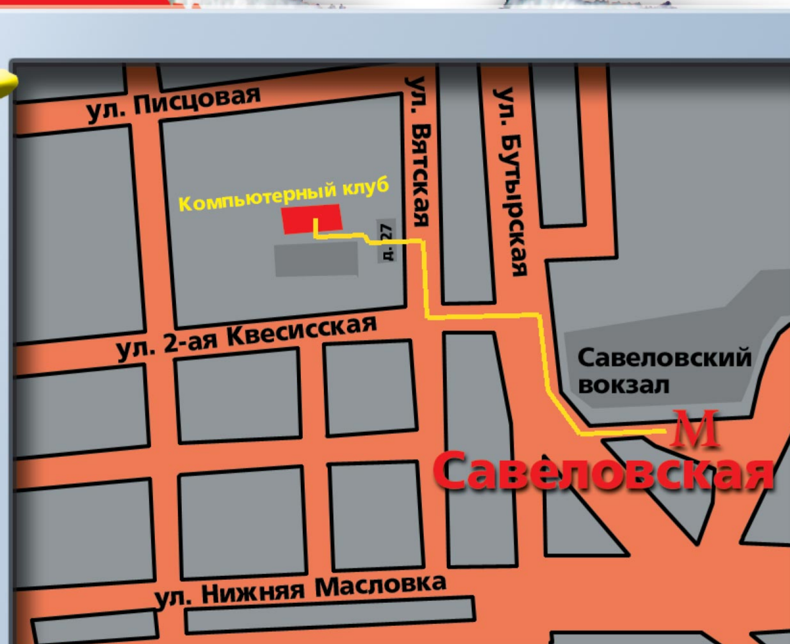
Специальное предложение!
С 24:00 до 9:00 стоимость игры всего 50 руб. за ночь.

Адрес: ул. Вятская, д. 27.
м. «Савеловская»
тел.: (095) 285-0923
www.sojus.ru/gamecity

Внимание!
22-го марта
финальный заезд в
Power Slide!

Всех победителей гонок ждут призы. Заявки на участие в заездах принимаются до 19-го марта.

Телефон: 285-0923
e-mail: club@gamecity.ru



ЭКСПЕРТ: Кирилл **КУЗНЕЦОВ** *(savoirc@usa.net)*

STARSIEGE TRIBES: печальный опыт мультиплэйера

Из недр небезызвестной Dynamix появилась **Starsiege Tribes** — игра, рассчитанная исключительно на мультиплейер.

И на сей раз добрые разработчики переносят нас в далекое будущее, в котором человечество расползлось по вселенной темпами, которым позавидует даже охотник, удирающий от разъяренного льва.

Впереди по традиции шли первооткрыватели-колонисты... Там, на краю обитаемого мира, царили свои законы и обычаи. Словом, все один в один содрано с покорения Дикого Запада, только вместо шляп, лошадей и кольтов используются скафандры, космические корабли и бластеры. И, разумеется, поселенцы воюют друг с другом за каждую мало-мальски ценную планету, не говоря уж об артефактах — наследстве канувшей в Лету древней расы.

Платформа: PC
Жанр: on-line 3-D Action
Издатель: Sierra
Разработчик: Dynamix
Требования к компьютеру: Pentium 133, Windows 95, 16Mb RAM, 1Mb video RAM
Количество игроков/Сеть/Интернет: 1/2-32/2-32
Онлайн: http://www.sierra.com/dynamix/tribes

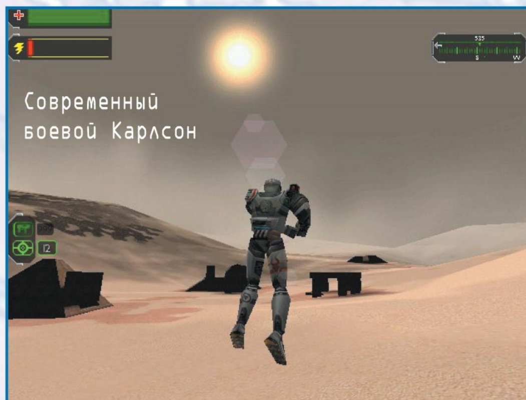

Машина смерти на финишной прямой

Обычно к чисто сетевым 3-D action'ам предъявляются две основные претензии — туповатый компьютерный интеллект (если присутствует...) и невыразительная графика.

Решение ребят из Dynamix'а оказалось простым до гениальности. Вместо того чтобы пытаться сделать монстров поумнее, было решено вообще минимизировать работу металло-кремниевых мозгов (т.е. компьютеров), предоставив людям сражаться... с людьми. Разумеется, в игре есть single player миссии, однако они немногочисленны и предназначены для освоения управления — своеобразной тренировки перед выходом на поле боя. А в «настоящем» сражении могут присутствовать одновременно от двух до тридцати двух жаждущих превратить противника в отбивную бойцов


Чего только ни найдешь, если снег разгребешь

Графика, не использующая столь безудержно расклонированные Quake-технологии, производит приятное впечатление и рассчитана не только на стандартный бой в закрытых помещениях, но и на действия в открытых пространствах. Причем реализованы и разные текстуры (впечатляет их детальная проработка), и модели освещения.


Современный боевой Карлсон


Избушка-из-бушка...

ДОСТОИНСТВА
качественная графика, открытая местность поля боя

НЕДОСТАТКИ
высокие требования к скорости связи

РЕЗЮМЕ
новое слово в жанре. Реальной альтернативы пока нет

8.0

2	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

Конечно, уже были попытки воплотить столь масштабную идею (вспомним хотя бы отечественный Z.A.R.), однако результаты не внушали особого оптимизма. Теперь можно говорить о заметном шаге вперед. Более того, специально разработанная система True TerrainTM 3D Landscapes позволяет весьма реалистично обозревать окрестности на много миль вокруг, обретая стратегическое видение поля боя. А на нем мелкие юниты и, что особенно радует, все как один — живые люди. Вдобавок есть смена дня и ночи и отображение погоды. Будет вам и дождик, будет и туман... даже снег. Разумеется, для этого лучше иметь 3-D акселераторы, поддержка которых предусмотрена заботливыми разработчиками.

Итак, основное предназначение **Starsiege Tribes** — мультиплейер. А главный элемент **Starsiege Tribes** — командная игра. Для чего специально введена должность Командующего, который имеет возможность наблюдать за ходом сражения как бы с высоты птичьего полета (видимо, через видеокамеру на базе), получая информацию о бойцах и противнике на экран радара. Причем радар понятие вполне реальное — у противника всегда есть шанс его уничтожить, лишив тем самым командира полезного инструмента управления.

В **Starsiege Tribes** есть три варианта игры — классическая свалка Deathmatch, беготня за флагом противника Capture the Flag и самое интересное — выполнение миссии.

Миссии разнообразны и многочисленны. Среди них и конвоирование транспортов, и защита объектов (соответственно — уничтожение или захват для другой стороны). Дело не ограничивается готовыми миссиями — благодаря встроенному редактору, отличающемуся простотой и удобством, можно создавать неограниченное число собственных.

В **Starsiege Tribes** появилась и реально действующая боевая техника. Она представлена летающими разведчиками (флайерами) и парочкой отрядных транспортов. Приятно, что эти колымаги не только обеспечивают защиту и скорость, но и возможность вести огонь прямо во время движения. А пацифистам, предпочитающим нападению защиту, приготовили подарок в виде различных стационарных объектов, вроде орудийных башен.

Что касается доступного вооружения — арсенал удовлетворит взыскательные вкусы, причем, кроме оружия каждый боец экипируется реактивным ранцем, позволяющим парить аки птица... правда, не очень высоко и не слишком долго. Особое удовольствие доставляет снайперский режим, позволяющий масштабировать цель от двух до двадцати раз, так что врага можно «приласкать» с расстояния в два-три километра.

Ну что ж, вот мы бочку меда вроде как и начерпали. Дело за ложкой дегтя. И где-то она тут завалялась... ага! скорость. Да, скорость игры удручает. Даже при наличии приличного подключения к сети **Starsiege Tribes** заметно притормаживает. К сожалению, этого недочета порой достаточно для того, чтобы свести на нет все плюсы игры, — особенно, помня, что она рассчитана именно на сетевые бои.

Резюмируя, можно сказать, что Dynamix сделала настоящий подарок игроманам. И хочется верить, что это первый шаг в развитии нового направления в жанре 3-D action.

CU-Online


Будни партизана


Вот пуля пролетела и - ага...

ЭКСПЕРТ: Дмитрий **МЕЛЕШКО** a.k.a **ZaqWERty{LFL}** *(GM of LFL's Diablo II Dep., ICQ #3551379)*

DIABLO II: cheater'ам смерть!



DII будет занимать 4 CD — по одному на каждую часть. Работы — много, и по заверениям создателей «игра готова более чем на 60%». Увы, увы, но пока пройдено только две трети пути!..

Diablo II Online

Поняв, что 4-х человек для полноценной online-игры будет маловато, в Близзард решили увеличить количество «полевых» игроков до 8. Причем самая интересная деталь в том, что если в первой части персонажи хранились у юзера на компьютере, то сейчас будет введена система хранения на B-net'е (как в УО), что, несомненно, пагубно скажется на читерах, коих в B-net'е сейчас больше 90%!!!

Оригинальные три класса заменяются целыми пятью — два класса бойцов, два — магов и один смешанный. Маги будут иметь доступ к могущественным заклинаниям, но им придется совсем не сладко в рукопашном бою, наверно, потому разработчики ввели специальный удар — kick (пинок под зад), с помощью которого менее развитые физически персонажи смогут отбросить



Дмитрий **МЕЛЕШКО** a.k.a **ZaqWERty{LFL}** *(GM of LFL's Diablo II Dep., ICQ #3551379)*



С первых дней появления Diablo поползли слухи о готовящемся выходе продолжения — Diablo II. Немедленно были зарегистрированы сайты, посвященные ожидаемой новинке — http://www.diablo2.com, http://d2.bwdynasty.com и http://www.diabloii.com и так далее. На них, да и на официальной страничке Blizzard'a (http://www.blizzard.com) постепенно появлялась информация от разработчиков... Еще недавно обещали выпустить игру к середине марта 1999 года, хотя все знали, что Blizzard традиционно задерживает выход — так было с Diablo, Starcraft'ом, Brood Wars (add-on'ом к Старкрафту). Вскоре срок был перенесен на лето с.г., затем вообще заявлено: «где-то в 1999», хотя про DII на StarCraft'овском CD по-прежнему значится: «...coming in 1998». Ах, как сладки были грезы!..

противника на приличное расстояние от себя, т.к. рукопашный бой для них равносилен смерти. У класса воинов будет огромнейший арсенал вооружения, но почти будет отсутствовать магия — это особенно важно, т.к. в первой части игры реально было «прокачать» воина и сделать из него неплохого мага — во второй части этого не случится, и поэтому придется выбирать, за кого играть. Конечно, есть воин-маг, и его присутствие делает игру приятнее и сбалансированнее, но минус этого персонажа в следующем — он не может быть очень сильным, потому придется выбирать свой путь развития на Battle.net'e — магия или военное дело!

В связи с просьбами Online-сообщества разработчики обратили особое внимание на развитие скиллов. Насколько известно, при получении бонуса «LEVEL-UP» помимо очков на улучшение характеристик одновременно будут даваться очки на улучшение атакующих возможностей и уникальных ударов.

Вот пример. У Амазонки возможно усовершенствовать стрелы, превратив их в бронебойные. А вот затем придется выбирать один из путей развития, ведь дополнительно на стрелы могут накладываться специальные мини-заклинания (стрела с поражением огнем, холодом или ядом). Если выбрать огонь, то стрела, помимо основных повреждений, будет наносить ожоги. Постепенно урон огнем можно апгрейдить — получится тяжелый урон огнем, ну а затем и вовсе усовершенствовать стрелы до взрывающихся! Это, на мой взгляд, очень разнообразит игру — каждому по силам создать в Battle.net уникального героя со скиллами, присущими только ему и никому более.

В саму игру будет включено лишь небольшое количество монстров из Diablo I (Скелеты, Зомби и несколько других, но не более 10%, и в основном все монстры будут новые).

Близзард собирается внести ряд существенных изменений в сетевой протокол, устранив сложности с подключением к серверу и уменьшив вероятность «выпадения» (drop out'ов). Графика станет более детализированной, соответственно, улучшится качество анимации персонажей, которая, кстати, и раньше была неплохой. Разрешение тоже улучшится, а высота стен, наконец-то, станет варьироваться — от высоких оград замков до небольших решеток. Возможно, будет присутствовать режим бега (!).Обещаются атмосферные явления (туман, дождь и т.п.), плавный переход между тенью и светом и ряд других усовершенствований. Для обладателей 3DFX'a и прочих акселераторов сообщу хорошую новость— **Диабло II** их поддерживает!

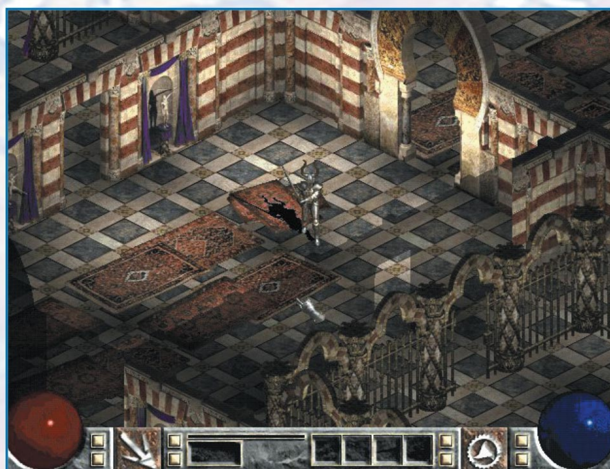
Помимо этого, для Online мультиплейера Blizzard анонсирует совсем уж сумасшедшие новинки. Просочились новости по поводу приобретения домов в **Diablo II**. Да-да, вы не ослышались— именно домов, а точнее складов для нужд кланов и гильдий. Само здание не будет присутствовать в игре — оно находится в особом месте и под паролем, т.е. вместо названия игры вводите название дома, а вместо пароля игры — пароль дома. Строение займет большое пространство — около 4-х игровых экранов, в нем — несколько залов и много сундуков для хранения вещей... Но сам дом будет стоить баснословных денег — его смогут приобрести только богатые гильдии и кланы, и, возможно, количество домов будет-таки ограничено.

Интересные разговоры ходят по поводу введения новой У.Е. — GEM, который будет оцениваться в 20.000 gp. Скорее всего, прямо на него в магазине ничего не купишь, а придется менять на «настоящие деньги».

Разрабатывается система Ladder-рейтингов (как в StarCraft'e), хотя сложно представить, по какому принципу будут ранжировать игроков — по количеству заработанных experience point'ов, числу убийств или сумме пройденных квестов?.. Но то, что рейтинг будет присутствовать — это точно.

Окончательно решен вопрос с магическими вещами, имеющими уникальные характеристики— типа Godly Plate of the Whale, Obsidian Ring и др. На Battle.net будут естественно существовать предметы, обладающие весьма хорошими свойствами, но среди них — всего лишь несколько ОСОБЫХ, т.е. ULTIMATE-артефактов, которых по всей системе серверов будет крайне мало — возможно, 3-5 штук. Они дадут громадные преимущества, но, к несчастью, достать их будет почти невозможно...

CU-Online



Heroes Wanted

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action с элементами стратегии
ИЗДАТЕЛЬ:	не анонсирован
РАЗРАБОТЧИК:	Digital Opera
ОНЛАЙН:	www.digital-opera.com
ВЫХОД:	2-ой квартал 2000

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

Требуются герои!» — словно стадо диких поросят вопит весь коллектив компании Digital Opera, пытаясь найти издателя для своей готовящейся игры **Heroes Wanted**. Но кроме них самыми настоящими героями должны оказаться и будущие игроки, ведь **Heroes Wanted** будет чем-то большим, чем простой и обыкновенный action. И подготовку к игре стоит начинать уже в ближайшее время. Во-первых, для начала необходимо посетить местного невропатолога, дабы определить наличие всех рефлексов, которые понадобятся для игры, без чего уничтожение мерзких врагов становится невыполнимой задачей. Во-вторых, в обязательном порядке надо озаботиться тренировкой клеток головного мозга (или любого другого места — в зависимости от того, чем думаете), дабы разгадывать в **Heroes Wanted** различные загадки, ребусы и шарады.

Если еще и остались загадки в человеческой истории, то с будущим, что ближайшим, что отдаленным, все абсолютно ясно — ничего хорошего там нет: вся планета в знак солидарности загибает вместе с западом. Именно это и происходит во Вселенной игры. **Heroes Wanted** — сверхпопулярный вид спорта, постоянно вещаемый по телевидению и ужасно радующий кровожадных человеков (все к тому времени такими станут, гуманисты вымрут как класс). Идея игрища заключается в том, что в заброшенных глобальных зданиях-сооружениях, напичканных ловушками, секретными комнатами и прочими киндер-сюрпризами, сражаются между собой не за жизнь, а за пиво некоторое число бойцов, веселя живописными смертями почтенную публику. Каждая передача организуется W.A.S.T.E. (Worldwide Associates for Savage Televised Events) и транслируется при помощи NCN (New Century Network), так что если у вас нет дециметровой антенны, посмотреть данную научно-популярную программу не удастся.

Целью игрока является банальное уничтожение всех противников на всех аренах. Кроме обыкновенных милых и добрых соперников предстоит выяснять отношения и с Бродягами, которых нанимает W.A.S.T.E., чтобы кандидатам на победу жизнь малиной и прочими плодово-ягодными культурами не казалась. Соответственно, игра считается выигранной, когда все угрозы для жизни, включая жуков-короедов, если вы играете за Буратино, полностью уничтожены.

В **Heroes Wanted** будет использоваться вид от третьего лица (как в Tomb Raider и ежи с ними). Вся игра проходит в нескольких режимах. В режиме Прогулки игроки получат возможность всестороннего изучения окружающей действительности, а в Боевом режиме — изучения анатомических подробностей строения вражеских тушек. Причем драки планируется реализовать достаточно оригинально. Игроки смогут выбирать стиль, каким они будут пинать несчастных противников, что повлияет на множество вещей в игре, включая философию Бойца и его реакцию на внешние и внутренние раздражители.



Стратегический аспект игры заключается в том, что игрок становится менеджером Бойца. Занимаясь жесткой экономией призовых денег, пожертвований спонсоров и сердобольных старушек, он решает, куда направить эти средства. Может быть, купить маленький пивной заводик на берегу Волги? Или устроить заповедник для тушканчиков-гермафродитов в степях Палестины? Конечно, остаются еще варианты по экипировке Бойца, улучшению его физической подготовки. А если задаться такой целью, то можно подкупить и руководство W.A.S.T.E., что является самым эффективным способом улаживания большинства дел. Кроме этого, предстоит решать, в какой Лиге выступать бойцу, которые различаются между собой количеством презренного металла, выдаваемого после побед Бойцу. В начале игры будет существовать возможность отказаться от менеджерских функций, перепоручив денежное дело компьютеру, но это закроет доступ к призовым аренам и апгрейдам.



Все действие в **Heroes Wanted** будет происходить в полностью 3D-окружении, постоянно изменяющемся в реальном времени. В таком же времени обещают радовать глаз тени и различные световые эффекты. Анимация персонажей осуществляется разработчиками при помощи кучи технологий, включая всеми любимую motion capture. Помимо замкнутых пространств катакомб, гробниц и других мест отдыха, сражения развернутся и на открытых аренах.

Итак, до выхода **Heroes Wanted** остается еще масса времени, за которое успеет появиться еще не один десяток игр. Сможет ли игра протиснуться в ряды будущих фаворитов? Науке это не известно. Но проект обещает получиться все же достаточно интересным. СИ

Links Extreme

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	симулятор безумного гольфа
ИЗДАТЕЛЬ:	Access Software
РАЗРАБОТЧИК:	Access Software
ОНЛАЙН:	www.linksextreme.com
ВЫХОД:	весна 1999

Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Чем может привлечь симулятор гольфа? Каким образом вообще производители подобных игр умудряются ежегодно (а некоторые даже чаще) продавать сотни тысяч коробок, содержащих в большинстве своем лишь кое-какие новые «трассы» и незаметные графические дополнения? Тем не менее, некоторые компании только в этом и специализируются, зарабатывая на таком деле неплохие деньги. К самому-самому известному в этой области разработчику, знаменитой Access, можно относиться как угодно. Наверное, это самая старомодная компания из всех, что до сих пор здравствуют на игровом рынке. Однако состоит она отнюдь не из лоботрясов и бездельников, один единственный раз ухвативших классную идею и до сих пор пожинающую плоды ее успеха, а из людей, за годы работы над бесконечным сериалом Links умудрившихся превратиться в профессионалов высочайшего класса, крупных специалистов по созданию фотореалистичных миров. Почему-то ни один другой симулятор гольфа, кроме Links, не играется столь же легко и непринужденно и не предоставляет вам такого колоссального набора возможностей.



Access'овский гольф в результате можно распознать буквально с первого взгляда — за каждой лункой, за каждым элегантным изгибом игрового поля здесь стоит серьезная работа по максимально полной передаче ощущений реального гольфа. Только что не обдувает ваше лицо приятный ветерок и не доносятся с поля чарующие запахи трав. Смею вас уверить, что вся эта красота в скором времени закончится. Access решила как следует посмеяться и над собой, и над конкурентами. Основательно перетряхнуть устои жанра и заодно доказать всему миру, что у компании есть еще потенциал для дальнейшего развития.

Links Extreme — это, по сути, злая пародия на симуляторы гольфа вообще и на сам Links в частности. При этом никак нельзя сказать, что LE не имеет своей собственной игровой ценности. Access умудрилась выдумать для нового проекта совершенно уникальные правила, создав таким образом что-то очень похожее, почти имитирующее классику, но отличающееся от нее по целому ряду признаков. Суть все та же — попасть шариком в цель (уже необязательно лунку) за минимальное количество ударов. Но тихие мирные поля для гольфа в новом творении Access обращены во что угодно, но только не в поля для гольфа. В новой игре вы увидите и леса, набитые психующими оленями, то и дело поджидающими выстрела шаром в лоб, и странного вида свалки, набитые всяким хламом вроде сломанных пылесосов, телевизоров, космических кораблей, и милый американский городок с обязательным домом с привидениями, офисом шерифа и кладбищем. А как насчет того, чтобы превратить собственную клюшку в элегантный автомат, способный расстреливать оленей и усмирять покойников? Стрелять он будет, разумеется, обыкновенными шарами для гольфа, но только с ядерной начинкой.





Access предлагает нам целых три совершенно различных игровых режима. На полях Driving Range вам будет предложено немного пострелять стандартными и нестандартными шарами по всевозможным целям, от упомянутых выше оленей до всяких полицейских, пивных банок, священников, коров и трактористов. Для этих целей разработчики предоставляют целых три различных поля, правда, пока не рассказывая о подробностях. Режим Dimension X рассчитан на физическое уничтожение ваших конкурентов, таких же гольфистов, которые вдруг ни с того, ни с сего решили немножко поиграть в эту замечательную игру на поле битвы образца Первой Мировой. В вашем распоряжении целый ряд мощных противогольфовских снарядов — от тринадцатифунтового шара для боулинга до ядра «Большой Берты». Разумеется, в этом режиме особенно приятно будет практиковаться вдвоем-втроем. Третий режим Mojo Bay представляет вам более традиционный тип игры, где в ваше распоряжение попадает не один, а сразу несколько десятков различных шаров, которые требуется как можно скорее закатить в лунку. Принцип очень похож на бильярд, однако у каждого шарика имеются свои характеристики, зачастую весьма экстравагантные. Они сделаны из всевозможных экзотических материалов, обладают различными свойствами (например, ракетным двигателем или чрезмерной липкостью), поэтому загнать их в места дислокации порой будет сложновато.



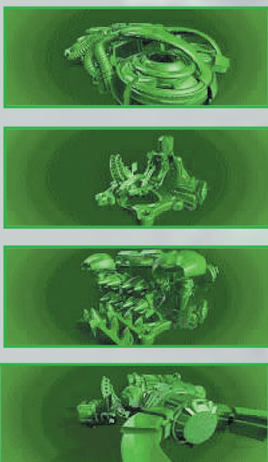
Links Extreme создается на движке великолепного Links 99, так что в графических способностях игры можно не сомневаться. Отличительной же ее чертой станет обилие живой анимации, которое наверняка многое привнесет в игровой процесс. Не буду подробно описывать все приколы и скажу лишь, что сравнивать этот гольф с какими-нибудь Sierra MiniGolf или недавней гольфовской инкарнацией Beavis & Butthead было бы, наверное, некорректно. Эта игра создается той же самой командой, что работала над всем сериалом Links, поэтому мы вправе ожидать от нее, помимо юмора и приколов, еще и отточенного совершенства оригинала. СИ

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	shooter
ИЗДАТЕЛЬ:	Бука
РАЗРАБОТЧИК:	Громада
ОНЛАЙН:	www.buka.ru
ВЫХОД:	1999

Громада

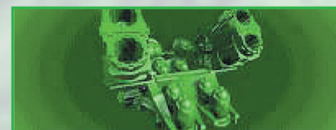
Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

Как ни странно, но стремительный прогресс игровых технологий оказался чуть ли ни самой главной причиной исчезновения ряда популярных некогда жанров. Разработчики уже забыли о платформенных аркадах и двухмерных шутерах, в моду вошли 3D-action'ы и стратегии в реальном времени. Однако не все так плохо. В ближайшем будущем мы увидим «**Громаду**», игру, которая в лучшем случае может оказаться предвестником возвращения многих жанров. Классическая двухмерная стрелялка — подозреваю, что многие игроки вообще не знают, что это такое.



Сюжет если и не оригинален, то, по крайней мере, вполне отвечает аркадной сущности «**Громады**». Представьте себе планету, на которой постоянно происходят испытания военной техники. Вам предстоит проверить боевые качества одной из таких машин — Кассандры. На 30 полигонах (они же уровни) вам встретится огромное количество самых разнообразных врагов, которые обязательно постараются задержать вас на своем пути. Природа планеты сурова: кругом действующие вулканы и падающие метеориты, так что опасность представляют не только многочисленные силы противника.

Как несложно догадаться, все, что нам нужно — это стрелять. Не забывая при этом продвигаться вперед.



Враги чрезвычайно разнообразны, каждая из боевых единиц обладает какой-то уникальной способностью. Кассандра же универсальна, так что все зависит лишь от игрока, управляющего ею. Кроме того, нам предоставлена возможность совершенствовать в процессе игры машину, заменяя отдельные ее детали. Так, можно установить более крутую пушку или повысить проходимость, сменив шасси.

Появление «**Громады**» просто не может пройти незамеченным. И дело даже не в том, что игровой процесс в наше суровое время тотальной трехмерности и технологических новаций представляется чуть ли ни уникальным. А, скорее, в том, что «**Громада**» соответствует всем требованиям старого жанра и по многим параметрам даже превосходит их. Конечно, самое главное для двухмерной стрелялки — это правильный баланс игровой сложности. Вспомним, к примеру, Expendable, который был настолько сложен, что все его достоинства казались просто несущественными. В «**Громаде**» разработчикам удалось не разрушить хрупкий баланс, от которого зависит, будет ли игра увлекательной, сможет ли она надолго удержать нас у экрана монитора. Нет, наши многочисленные противники отнюдь не тупы, просто нам предоставлены широчайшие возможности управления Кассандрой.

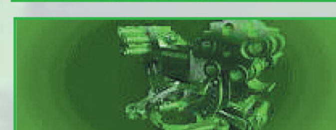


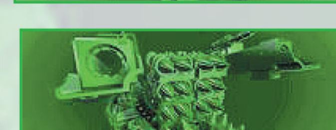


Несмотря на всю аркадность игрового действия, поведение боевой техники претендует на реалистичность. Вообще окружающий нас мир интерактивен — практически все, что мы видим, можно уничтожить. Спрайтовый движок, несмотря ни на что, выглядит вполне современным. Множество прозрачностей, разрешение 800*600, яркие цвета и неповторимая динамичность — такова «**Громада**». Нам осталось лишь дождаться выхода игры, чтобы вспомнить все многочисленные достоинства забытого жанра.

СИ









ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-платформер
ИЗДАТЕЛЬ:	Infogrames
РАЗРАБОТЧИК:	Infogrames
ОНЛАЙН:	www.starshot.net
ВЫХОД:	весна 1999

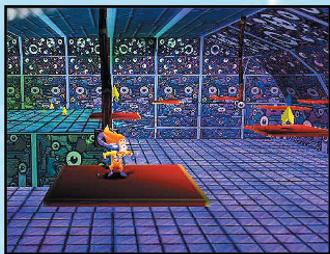
Starshot

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Вскором времени европейская компания Infogrames явит всем пользователям PC продукт, прямо скажем, непривычный для этой платформы. Называется он **Starshot** и представляет собой ни что иное, как немного необычную трехмерную бродилку, каковые состоят в большом почете у массовых игроков-приставочников. Хотя, после знакомства с достаточно выразительной и дающей определенное представление об игре демо-версией, хочется сказать, что любой Crash Bandicoot и Ко любой из игровых консолей значительно превосходит проект Infogrames практически по всем параметрам.

Главным героем **Starshot** является одноименный жонглер Космического Цирка (он так и зовется — Space Circus), попавший в результате одного неприятного события на теплую пляжную планетку. Но предаваться праздному веселью на ней он не собирается, а отправляется в путь-дорожку с целью найти виновника того самого «неприятного события». Заключалось же оно в том, что в один прекрасный (а для **Starshot`a** злосчастный) денечек неизвестный космический корабль прилетел и подчистую уничтожил все цирковое шоу. Теперь жонглер ведет собственное расследование, ищет этот корабль и пытается выяснить, какой сволочи он принадлежит. Буквально через пару минут игры это, кстати, выяснится. Просто цирковое представление конкурентов — Virtua Circus — решило, что в отношении надоевшего Space Circus пора принимать радикальные меры и тем самым не терять больше часть своих посетителей. Парочка выстрелов из бортовых орудий, и вопрос решен. Но непредусмотренный фактор в лице «неуловимого мстителя» — **Starshot`a** Великолепного — не оставит шансов нечистым на руку циркачам.





Внешне **Starshot** выглядит как настоящий супергерой. Или как глупый цирковой жонглер. Это почти одно и то же. Стильная прическа, яркий костюм, фиолетовая звезда на пузе. С таким имиджем наш жонглеришко мог бы запросто стать талисманом какой-нибудь очередной игровой приставки. Если только лучших кандидатур нет.

С точки зрения графики, **Starshot** достаточно неплох, красочен, ярок. Детишкам обычно это нравится. Поддерживаются (как без этого!) графические акселераторы, что дает отличную, жизнерадостную, веселую, облизанную картинку.

Игровой процесс нельзя сказать что стандартен, но в то же время и какой-то особенной необычности, оригинальности не наблюдается. Бегаем, прыгаем, собираем различные бонусы. Иногда разговариваем с встречающимися на пути дружественными созданиями. Недружественных практически нет, и с ними мы особенно не сражаемся. Разве что если заплываем в море (мы находимся на пляже), то приходится вовсю удирать от зубастых акулообразных рыбок. Чаще же всего приходится бороться с управлением. Разработчики настойчиво рекомендуют использовать джойстик, но не уверен, что он очень вам поможет. Но все же это лучше, чем клавиатура, с которой играть просто невозможно. Представляете, большая часть демульки проходит на деревянных дорожках, прикрепленных к скалам, находящихся на некоторой высоте от земли. Один раз сорвешься — опять заползай обратно. Хорошо хоть убиться таким образом нельзя. А сорваться-то как раз очень и очень просто. Управление такое. Ко всему прочему, камера работает довольно паршиво и зачастую показывает совсем не то, что нужно.





С таким качеством игра вряд ли заслужит хоть какую-то популярность среди игроков, хотя внимание на нее, наверняка, обратят. Нечасто нас балуют писишными платформерами. Кстати, PC Gamer вот заявил, что «такую игру на PC еще никогда не видели». Infogrames, недолго думая, поместила его на свой диск. Мол, смотрите, какие мы хорошие. Да, давно мы таких игр не видели, но это не значит, что на первую попавшуюся игру редкого для PC жанра (и не пользующегося особым почетом) все должны кидаться. Выйди она на любой из приставок, прошла бы совершенно незамеченной и всеми игнорируемой. Там добра такого полным полно. И гораздо лучше. А **Starshot**... В окончательной версии игры коренных изменений, конечно, не будет, так что на основе демульки уже можно твердо сказать, что ничего от Infogrames`овского творения ожидать не стоит.

СИ



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	гражданский авиасимулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos
РАЗРАБОТЧИК:	Looking Glass Studios
ОНЛАЙН:	www.lglass.com
ВЫХОД:	Microsoft Flight Simulator

Flight Unlimited III

Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

Давным-давно никакой альтернативы не было. Был Microsoft Flight Simulator для разнообразных загруженных и скучных пиплов и... все. Скучные пиплы боготворили игру, фирму Microsoft и концепцию бессмысленных полетов по бессмысленным маршрутам в духе «это-должно-быть-именно-так-и-не-иначе». Скучные правильные самолетики взлетали со скучных правильных ВПП, передавали скучные мессаги отмороженным диспетчерам и летали по скучным радиомаякам, а не по ориентирам, как это делают все белые люди и, в частности, пилоты легких одномоторных самолетов. Мир катился вниз, в тартарары.

А небольшие силы сопротивления этим самым скучным и тупым пиплам вынуждены были сидеть в подполье и ждать. Они пили пиво из стаканов, а не из бутылок, читали Баха, а не Островского. Умели мешать «Крематорий» с «Хардкэстл» и при этом оставаться в светлом расположении духа. Они знали, что засилью тупиц когда-нибудь должен придти конец, но только не знали точно, КОГДА.

И однажды это произошло. Причем тихо и спокойно. Компания Looking Glass выпустила первую часть игры **Flight Unlimited**.

Игруха покоряла тихо, безболезненно и... насовсем. Она не была такой масштабной, как MFS, но зато была куда более красивой и динамичной. В первом **FU** однозначно были две вещи: ощущение Высоты и ощущение Скорости — тогдашние версии MFS не могли похвастаться ни тем, ни другим. MFS брал (и берет до сих пор) кучей сложных и маловразумительных технических подробностей. Ну, скажите мне, маленькие пушистые бегемотики, кому при выруливании на зачахшее кукурузное поле, кое по существу является единственной ВПП в захудалом поселке на Среднем Западе, придет в голову общаться с башней управления (если таковая вообще наличествует) гипер-официальным языком? Или вот вопрос: а какой крейзи, к примеру, будет ВРУЧНУЮ выруливать на одну из ВПП аэропорта Барселона, в то время как для устранения неразберихи у техслужб аэропортов таких масштабов существуют спецмашины с надписью «FOLLOW ME», которые выводят самолет на нужную полосу? MFS заставляет отвлекаться от настоящего полета на всякую надуманную чепуху. Да и вообще, если поглубже посмотреть, там само ощущение ПОЛЕТА-то есть?

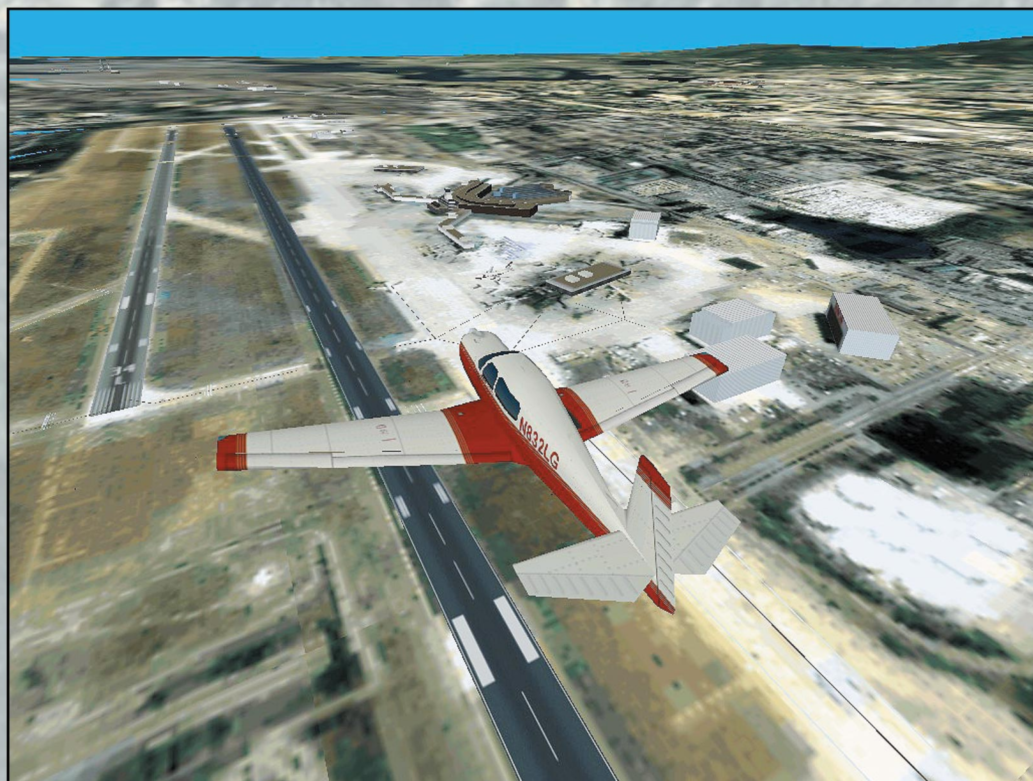
Так или иначе, первая часть FU собрала множество поклонников по всему свету — многие из них откололись от MFS'овцев, чем вызвали дикое недовольство общей массы таковых. Ну а потом Looking Glass завалили просьбами о продолжении. И оно вскоре появилось. **FUII** получился просто великолепным. В противовес занудным MFS'овским сценариям появились «приключения». Помнится, больше всего всем нравилась миссия по спасению зэка из тюрьмы Алькатрац — ночью на гидросамолете с выключенными АНО подойти к тюрьме, заглушить движок...

А чего стоили полеты в непогоду — в грозу, при диком ветре, когда ищешь аэродром, вокруг полно таких же бедолаг, а диспетчер едва не матерится по радио и ДЕЙСТВИТЕЛЬНО пытается сделать все возможное. Посадка в такую погоду была просто-праздником-каким-то! Вот где чувствовалась жизнь...

Готов поспорить, что каждому из вас хотелось когда-нибудь, хоть раз в жизни проснуться под крылом старенькой «Цессны» где-нибудь на безымянном аэродроме и сразу же залезть в перегретую лучами солнца кабину, плюхнуться на горячее кожаное кресло и схватиться за стартер, чтобы совершить самый утренний ПОЛЕТ в своей жизни... Так вот: ни одно желание не дается человеку без возможностей для его осуществления. Пусть не совсем по-настоящему, но и не так механически, как это могло бы произойти в MFS. Ловите нечто: **Flight Unlimited III** на подходе!

Проект обещает перекрыть по масштабам обе первые части, вместе взятые (к слову сказать, уже **FUII** был издан на двух компакт-дисках) — Looking Glass делает все возможное.

Первое, о чем хочется сказать — изменился графический движок. Как и ранее в **FUIII**, он базируется на спутниковых фотографиях, но теперь один пиксел в игре соответствует четырем(!) квадратным метрам реальной поверхности. Насколько я понимаю,



при таком разрешении уже с высоты в несколько сотен метров игровой ландшафт будет неотличим от настоящего. Кроме того: в игре появляются движущиеся наземные объекты: автомобили в городах, катера и яхты в море, спецтехника в аэропортах! Вот ТАКОГО еще не было ни в одном авиасимуляторе — ни в военном, ни в мирном. Кроме того, анимирована береговая кромка океана (по слухам, это выглядит потрясающе).

По новому же авторы подошли и к моделированию погоды. Она меняется динамически (если хотите, можете менять ее вручную), в зависимости от состояния всяко разных циклонов и прочей фигни. В **FUIII** мы, наконец-то, увидим полноценный снег, а так же туман и смог. И, конечно, дело ясное — капли дождя в **Flight Unlimited III** будут на порядок круче, чем в любом другом симуляторе.

Далее. Новые приключения — язык не поворачивается назвать это жестким словом «игровой сценарий». Никаких подробностей пока не известно, за исключением вот чего: Looking Glass включает в игру редактор миссий. Так что вы сможете создавать собственные приключения самостоятельно — будь то инфильтрация в воздушное пространство военной базы или мирные гонки между небоскребами какого-нибудь Сиэтла. Кроме того, в **FUII** девелоперы серьезно подошли к проблеме образования и создали богатый пакет тренировочных миссий, снабженных видеотемплейтами — от выруливания до взлета-посадки, от полета по ориентирам до курса высшего пилотажа. Человеку, закончившему виртуальный курс обучения, выдается виртуальный диплом пилота.

Flight Unlimited III содержит все те самолеты, что были во второй части



игры, плюс пять новых летательных аппаратов. Среди них частный Лёрджет бизнес-класса, планер и... небезызвестный самолет Красного Барона! Так что фанаты пострелять смогут-таки отвести душу. Правда, пока неизвестно, каким образом будет организована модель повреждений (это касается и гражданских, «штатных» ситуаций). Хотелось бы знать, будут ли моделироваться аварийные ситуации, вроде отказа гидравлики или генераторов, но увы — компания Looking Glass пока что держит все в большом секрете. В таком же секрете держится и классификация двух новых, мною не упомянутых, машин (правда, неофициальные источники поговаривают, что один из этих летательных аппаратов будет чем-то гиперскоростным).

Значительно вырастет уровень искусственного интеллекта пилотов и наземных служб. В несколько раз вырастет словарный запас и тех, и других. Диспетчеры будут более реалистично справляться со своей работой, кроме того, у них появится «человеческий фактор» — на различные ситуации они будут реагировать по-разному, в зависимости от своего искусственного настроения. Так что будьте осторожны на подлете к очередному аэродрому: возможно, виртуальный диспетчер часом раньше в пух и прах разругался со своей виртуальной женой — а ведь это может запросто отразиться на вашем виртуальном здоровье.

Такая вот штука под названием **Flight Unlimited III** получается у монстров клавы-и-мыша из Looking Glass. Вся эта радость и красота запросто потянет в хайколоре на Р-233 с 3Д-ускорителем. Хочу заметить, что, на мой скромный взгляд, без оного вообще играть не стоит — так что закупитесь таковым немедленно. Напоследок посетую: жаль, что даже в третьей части игры не будет мультиплейера — уверен, что нашлась бы куча народу, желающая полетать в онлайне. Это было бы вовсе не так скучно — была б тусовка, а занятие она себе найдет.

Тем не менее, уверен, что **Flight Unlimited III** и без всякого мультиплейера даст огромную фору всем конкурентам (в том числе и не безымянному продукту от Майкрософт) и надолго осядет на компьютерных столиках фанатствующих людей со всего света. Как говорится, make love, not death. Гражданским симуляторам — быть! Вот такие вот дела.

СИ

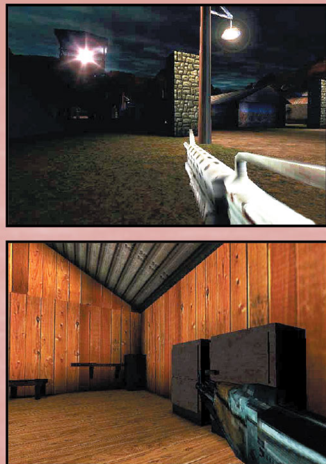
Project VI

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D-action
ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Digital Platoon
ОНЛАЙН:	www.digitalplatoon.com
ВЫХОД:	III квартал 1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Война во Вьетнаме — огромное событие в мировой истории для любого американца. Столкновение двух идеологий, двух режимов. Можно даже охарактеризовать ее не как конфликт США и небольшого азиатского государства, а как войну между Советским Союзом и Североамериканскими Штатами на вьетнамской территории и до последней капли крови последнего вьетнамца (такое своеобразное определение, замечу, придумано не мной). Потерпев поражение, американцы всеми силами пытались, и до сих пор пытаются, скрыть или хоть как-то оттенить свой позор. Что с блеском им удается. Тема этой относительно небольшой войны сотни (тысячи!) раз обсосана в дешевых (и не очень) романах, ей посвященных, американских народных фильмах и даже игровых продуктах made in USA. Обсасывается, измусоливается, доблестные звездно-полосатые солдаты, храбрые G.I. Joe, изображаются этакими героями, мужественными ребятами, хорошими парнями. Ну а вьетнамцы и их советские друзья, естественно, — злобными чудовищами. Уже у многих начинает складываться впечатление, что в роли побежденных оказались отнюдь не mf yankee, а несчастные крестьяне, последователи Хо Ши Мина. Людям, родившимся в великой стране Советов (или на ее обломках), это должно казаться просто возмутительным. Да, следует признать, что идеологическая обработка в Америке как всегда чрезвычайно сильна. А пожиратели попкорна этого, естественно, не замечают — как же так, у них ведь демократия, свобода слова, мысли и жеста. Теперь благодаря им, искренним (до фанатизма) патриотам своей страны, весь мир знает, что флага над Рейхстагом никогда не было, наши космонавты бродят по орбитальным станциям в ушанках, а у столичных таежных медведей принято ходить в валенках, непременно с балалайкой под мышкой, и согревать организм принятием «горькой» вовнутрь. От очередной такого плана содержания «подкормки» заокеанские друзья тащатся почище чем от национального блюда — попкорна (хотя дурацкие скандалы вокруг горячо любимого президента они все-таки любят больше). А, значит, успокаиваться не собираются. И на свет все так же будут появляться новые фильмы, книги, игры и все такое прочее, возвращающие нас (опять!) к страницам истории страны без истории, высмеивающие и издевающиеся над самой великой нацией мира. По сему еще раз скажем: «Здравствуй, Вьетнам!» и поприветствуем детище компании Digital Platoon, погружающее нас в атмосферу одной из самых великих войн за все время существования Соединенных Штатов Америки.





Продукт Digital Platoon носит довольно стандартное название **Project V1,** за которым очень сложно разглядеть реальный облик игры. С Вьетнамом название как-то плохо вяжется. Скорее оно подошло бы какой-нибудь обыкновенной леталке-стрелялке, каких много, но... Вьетнам, так Вьетнам. В **Project V1** разработчики обещают соединить лучшие элементы многочисленных 3D-action с реалистичным симулятором военных действий. Подразумевается, видимо, нечто вроде Quake + Spec Ops. Миссии, соответственно, не должны сводиться к поискам очередного ключа на другой этап, а, как и в настоящем симуляторе, будут иметь нормальную, четко обозначенную военную цель, вроде захвата заложников, перехвата конвоев, установку мин. В таком деле не обойтись без помощи боевого товарища. Связь с другими членами «ударной группы» станет одной из важнейших частей **Project V1,** основным путем к успеху в задании. Так что командовать придется не только своей винтовкой, но и подчиненными. А в сетевой игре общение с товарищами по оружию, координация действий, вероятно, будет самой «сильной» чертой всего multiplayer`a. Для большего реализма вам позволено захватывать различные средства передвижения, коих в игре присутствует с избытком.

Трудно в наше время ожидать каких-либо выдающихся результатов, не имея за плечами хороший трехмерный движок. Digital Platoon пошла на известный риск и взялась за создание своего собственного engine, предпочтя такой ход лицензированию доступных на данный момент на рынке уже готовых произведений. И, правда, не всем же эксплуатировать продукцию других программистов, самим тоже надо что-то делать. Похвально это стремление Digital Platoon, другое дело, что первые впечатления о возможностях их движка не самые хорошие. Неплохо, присутствует ряд приличных спецэффектов, но ничего выдающегося. И все же не надо забывать, что игра находится далеко не в завершающей стадии разработки, а, значит, можно успеть хоть как-то все поправить. И даже несмотря на набившую оскомину вьетнамскую тему, игровой продукт, известный как **Project V1,** вполне способен удивить нас чем-то особенным.

СИ

Road Wars

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	гонки/action
ИЗДАТЕЛЬ:	Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Intense Entertainment
ОНЛАЙН:	www.intenseentertainment.com
ВЫХОД:	весна 1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Весной этого года компания Intense Entertainment, основанная неким Paul Lombardi, помимо этого основавшего Innerprise Software и выступавшего соучредителем Interactive Magic, известная такими играми, как Johnny Herbert's Grand Prix и SnowWave Avalanche, готовится выплеснуть на нас свою новую гонку в лучших традициях дедушки Death Track. Именуется она довольно бесхитростно и не изобретательно — **Road Wars**.

Любители агрессивного стиля вождения с нетерпением ожидали, когда же появится продолжение великого Carmageddon — Carpocalypse Now. К сожалению, вторая часть по содержанию оказалась хуже первой, и несчастным пришлось вернуться обратно, к первой игре, и продолжать там давить пикселизованных старушек. Впрочем, Road Wars собирается представить нам немного другой тип дорожного беспредела, более близкого духу Death Track. То есть не будет никаких сражений на арене, как в Twisted Metal, основной целью не будет давка пешеходов, как в той же Карме. Перед вами дорога, в кармане деньги, на которые закупается вооружение, парочка (или больше) пулеметов на капоте и группа противников. К финишу очень желательно приехать первым, при этом не стесняясь отстреливать конкурентов. Все просто. Можно сказать, что получаем мы своеобразный римейк Death Track'a, но только без особых нововведений, но с поддержкой всяких там DirectX 6.0 и 3D Now. И уж, конечно, не такой революционный шедевр, каким был далекий родич.





Действие **Road Wars**, как и следовало ожидать от подобной игры, происходит в будущем нашей цивилизации, на этот раз не очень отдаленном (это ново). Автобезумие к тому времени уже успело войти в моду, а потому такого рода неспортивные соревнования недостатка в участниках не испытывают. **Road Wars** представляют их вам в количестве двенадцати, что не так мало, если сравнивать с другими подобными продуктами. Конечно же, для такого внушительного списка любителей прокатиться с ветерком под грохот пулеметных очередей предусмотрен и солидный парк средств передвижения/уничтожения. Intense Entertainment не побоялась даже пообещать реалистичную физическую модель, видимо, решив, что от конкурентов ни в чем отставать не надо. А то, что реалистичная физика в подобных играх только портит общее впечатление, это совсем неважно. Зато в список features можно радостно лепить сообщение о ней, выдавая за огромный плюс получившегося в итоге продукта. Покупатели будут вне себя от восторга.

Основной режим игры — Season Race — практически во всем идентичен главным режимам большинства собратьев по жанру (и, естественно, Death Track`овскому также). То есть основной целью становится заработок денег за участие в заездах и последующий апгрейд тачки на вырученные средства. Деньги, понятно, начисляются в зависимости от занятой позиции. Старо, как мой велосипед «Дружок», но пользуется неизменной популярностью у игроков, зацикленных на добыче денег любыми путями.

Для полного комплекта в **Road Wars** включен multiplayer, который не может быть не интересным хотя бы в силу некоторых особенностей этого поджанра компьютерных игр. Но вперед забегать не стоит, возможно, Intense Entertainment возьмет да как все испортит...



С игровым процессом разобрались. Ничего особенного и оригинального, но, похоже, достаточно интересно. Теперь с графикой, в гонках (а тем более скрещенных со стрелялками) играющую довольно значительную роль. Судя по первым (и вторым) скринам, скажу одно — не впечатляет. Ничего особенного вообще. Стандартно, вроде бы неплохо, но никаких изысков, особо выдающихся спецэффектов не заметно. Само собой присутствует поддержка различных графических акселераторов, AMD`эшного 3D Now! и все такое. Все путем.



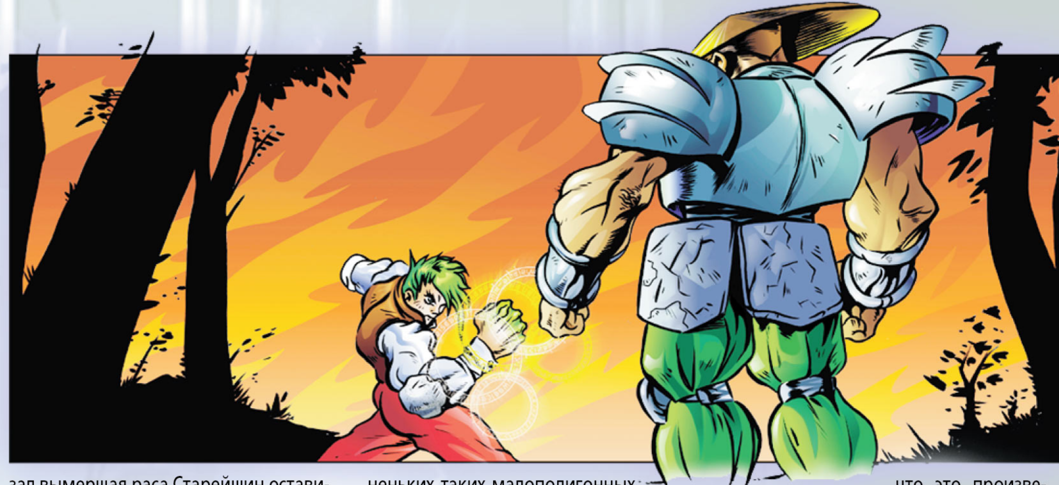
Сложно сказать, каким станет окончательный результат. Мне кажется, что **Road Wars** не станет ничем особенным, выдающимся, но люди его совершенно точно заметят. Спрос на такое сейчас очень велик.

СИ

Silver

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action, adventure и RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Infogrames
РАЗРАБОТЧИК:	Infogrames
ОНЛАЙН:	www.silver-game.com
ВЫХОД:	19 марта 1999

Юрий ПОМОРЦЕВ
dreg@gameland.ru



Infogrames — это в первую очередь трилогия Alone In The Dark. Все остальные изданные компанией игры в сравнении с гениальным сериалом — вторичны, хотя и небезынтересны. Есть возражения? Так вот, позвольте представить новый проект **Silver**, который запросто может притиснуться к тройке лучших и занять там свое почетное место. Возражения, слышу, появились? Про Outcast вспомнили? Что же, не спорю — Outcast тоже кандидат в топ-чарты, но о нем как-нибудь в другой раз. Сейчас внимание концентрируем на **Silver**. Уселись в позу лотоса? Тогда начинаем...

Вот лишний раз убеждаюсь — чем замысловатее и витиеватее название у игры, тем больше шансов, что она на деле окажется пустышкой. И наоборот.

Вот скажем Сильвер — ну что может быть скрыто за таким простым заглавием? Ан нет, не судите сгоряча — не все так просто. **Silver** относится к категории игр глубоко продуманных и хорошо проработанных. Один только жанр проекта заключает в себе сразу три составляющих: action, adventure и RPG, а основополагающая концепция



уходит корнями в классические японские приключенческо-ролевые игры. Тут уж поневоле придется отнестись к **Silver** серьезно и признать, что замах у разработчиков солидный. Ну а какой удар будет — это мы уже в review обсудим.

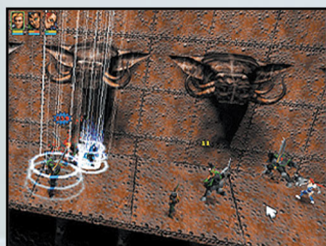
100 ЖЕНЩИН НА ЖЕРТВЕННЫЙ АЛТАРЬ!

Сюжет в **Silver** присутствует и, надо признаться, даже в достаточной степени интригует. Не скажу, что отныне распечатка с сим творением заменит мне томик Желязны или Саймака на ночь, но...

Итак, в далеких землях мистической страны Джаррах царствовал злой и бессердечный Сильвер. Этот локальный Пиночет, дабы ублажить бога хаоса Апокалипсиса, заключил с ним контракт, по которому должен был принести в жертву ровнехонько сто единиц представительниц прекрасного пола. Причем не меньше — больше можно. В случае успеха Сильвер должен получить небывалое могущество и силу, а попутно стать протеже Апокалипсиса. Кровавая печать поставлена, подписи сделаны. Документ оформлен по всем правилам юриспруденции.

Поиском жертв занялся предприимчивый отпрыск Сильвера — Фьюдж, — который собрал нужное количество женщин якобы для того, чтобы ловелас-папаша выбрал одну из них себе в жены. И все бы шло по плану, но заносчивый Фьюдж схватил Дженнифер — жену отважного героя Давида. Вот тут-то прокол и вышел — позарившись





на святое, злодеи явно переоценили свои силы.

Лишившись благоверной, Давид немедленно обратил свои стопы к Оракулу, от которого узнал, как вернуть ненаглядную, а заодно и покончить с коррумпированной верхушкой власти. Много веков назад вымершая раса Старейшин оставила после себя единственное наследие — восемь волшебных сфер, каждая их которых управляла определенной природной стихией. Перечень обузданных стихий следующий: огонь, лед, жизнь, молния, земля, кислота, время и свет. «И если собрать их всех вместе, то они позволят тебе справиться со Злом!» — орал Оракул в след убегающему на подвиги герою.

Давид нашел несколько оторви-сорви голов, которые прониклись его речами и решились помочь почти вдовцу. С этого момента и начинается эпическая и трагическая для темных сил история о возвращении похищенной невесты.

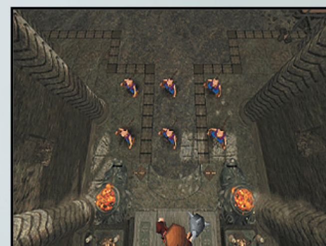
2D, 3D И АНИМЕ

Silver чертовски симпатичен. По первому взгляду он вообще больше смахивает на очень красочную, яркую и эффектную трехмерную аркаду, сошедшую с приставок. Недаром в команде разработчиков шаманят аж 8 художников, которые творят, тряся бубном над ритуальным костром, потрясающие пререндеренные бэкграунды и не менее потрясающих тремерненьких таких малополигонных персонажей. Эта хитрая технология и делает игру просто-таки ласкающей взгляд — на огромных задниках с обилием анимации (суммарно 250 штук) органично сосуществуют обсчитываемые движком персонажи (суммарно тоже много). Конечно, они в статике уступают по количеству деталей окружающему интерьеру, но в динамике смотрятся выше всяких похвал. Будут свободные полчасика — залейте с сайта семимегабайтный ролик — сами во всем убедитесь. Ну а для тех, у кого есть время ровно на прочтение статьи, попытаюсь поведать «на пальцах» о всех красотах трехмерных персонажей. Во-первых, чумовая анимация, после которой на дерганные движения персонажей из Baldur's Gate становится просто тошно смотреть. Во-вторых, нельзя пропустить масштабирование фигурок в зависимости от удаления от камеры обзора. В-третьих, обилие спецэффектов при применении заклинаний или пользовании оружия. В-четвертых, постарайтесь все же выкроить несчастные полчаса!

Графическая стилизация игры навеяна великим направлением в изобразительном искусстве — аниме. Только лично я такой вариант считаю европейским толкованием восточного стиля графики, все-таки это не Sailor Moon, а **Silver**. Разницу не сложно выявить, если внимательно присмотреться к скриншотам, вооружившись лупой, а лучше микроскопом. Электронным.

Итак, будем считать, что графике оду спели, но, разумеется, выступление на этом не заканчивается. В следующей песне пойдет речь обо всем остальном, что есть в **Silver**. Надо сказать, что это произведение для голоса и фанфар будет менее содержательным и, кроме того, одноголосным. Дирижер — один пустой такт, пожалуйста!

Silver является на сто процентов realtime игрой без возможности переключения в пошаговый режим. Но не торопитесь с выводами — разработчики подчеркивают, что сражения не сведутся к виртуозным пассажам по черно-белым клавишам мыши. Даются смутные намеки на то, что, дескать, герой будет откликаться на движения курсора, орудуя мечом или иным колюще-режущим средством шинкования в соответствии с этим движением. С тем же успехом, впрочем, можно



было бы и ни на что не намекать.

Одновременно можно будет вести до трех героев, среди которых ключевым является Давид. Хотелось бы верить, что на этом «элементы RPG» себя не исчерпывают. Про характеристики персонажей, их способности и возможности развития пока умалчивается.

Средств ублажения 75 видов противников будет предостаточно — уготовлено шестнадцать базовых видов вооружения (для ближнего боя и дистанционного) и восемь заклинаний. Добавьте к этому, что каждое заклинание имеет три уровня силы воздействия. Сколько там всего выходит?..

Ждать трехжанровое чудо долго не придется. Где-то в самом начале матушки весны работа над **Silver** должна подойти к финалу. Ну, а коли так, то еще не успеет стаять снег, как в голове будут неспешно кружить мысли «Infogrames — это в первую очередь **Silver** и только во вторую...»

СИ



КОМУ ИГРУШКИ, А КОМУ И ТРУД КАТОРЖНЫЙ

К работе над Silver привлечено пятнадцать человек. Понятно, что состав команды «плавающий», то есть некоторые участники привлекаются на некоторое время, а потом с чистой совестью отпочковываются. Но есть и постоянные участники, например, 8 художников, 6 из которых трудятся над бэкграундами, 1 над персонажами и еще 1 над стартовым и финальным роликами. Так, вроде сумма сходится, значит, ничего не напутал. Почти все участники проекта имели опыт на ниве создания компьютерных игр, но как единая команда они выступают впервые.

Идея создать Silver впервые посетила умы разработчиков четыре с половиной года назад. В те давно минувшие дни создание трехмерной графики для PC было возможно только в 3D Studio. Ни о каком 3DS MAX тогда еще и не помышляли. Вот и наклепали наши пятнадцать трудоголиков за рекордно короткое время уйму моделей и графики под ныне морально устаревшую программу, которая, между прочим, работала под DOS. А когда революционный MAX объявился, то схватились ребята за головы, запричитав и заохав. Да только поезд давно укатил, и времени на перевод графики с одной программы на другую у разработчиков Silver не осталось. В итоге на данный момент (цифири из официальных источников) 99% работы по графике выполнены в старом-добром-устаревшем 3DS R4, а оставшийся 1% — в MAX. К слову, этот 1 процент включает в себя логотип, а также некоторые эффекты, которые были добавлены в стартовый и финальный ролики.

Со сценами между уровнями ситуация тоже обстоит любопытная. Знаете, сколько промежуточных роликов было отрендерено в 3D Studio? Целый один. Но это не значит, что он — вообще единственный ролик в игре (не считая интро/аутро) — на самом деле их целая уйма, просто выполнены они на движке игры. А гордый одиночка появился оттого, что в нем фигурирует море, по которому величественно шествует галеон. При всей продвинутости движка, такое издевательство он выдержать просто не в состоянии.



ОРКИ-ZERGI

КЛУБ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

еженедельные турниры

Две минуты ходьбы от метро «Шаболовская»

130 компьютеров (никаких тормозов, ни в какой игре)

Все машины подключены к INTERNET'у

Самые злобные игроки клуба в качестве ваших оппонентов

Клуб работает круглосуточно без сна и отдыха,
без праздников, выходных и обедов

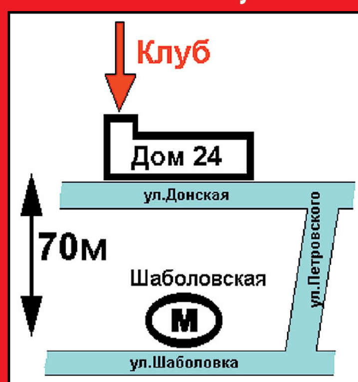
ВНИМАНИЕ!

Суперцена для фанатов!

12 РУБЛЕЙ В ЧАС!

50 РУБЛЕЙ ЗА НОЧЬ!

Наш адрес:
ул. Донская, д. 24
Телефоны для справок:
(095) 955-9018
(095) 955-9074
(095) 955-9076
E-mail: orki@cityline.ru



X – Beyond The Frontier

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	космический симулятор с элементами стратегии
ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
РАЗРАБОТЧИК:	Egosoft
ОНЛАЙН:	www.egosoft.com
ВЫХОД:	I квартал 1999

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

ЭЛИТА БУДУЩЕГО

X-Wing... TIE Fighter... Wing Commander... Descent: Freespace... Эти названия скажут очень многое каждому опытному космическому бойцу, проведшему не одну жизнь за баранкой суперистребителя или еще какой-нибудь летающей посудинки. А о чем вам говорит **X — Beyond The Frontier**? Ни о чем? Очень зря. Не исключено, что именно эта игра станет очередным откровением о космических буднях человечества.

Немецкая организация Egosoft существует с 1990 года, но лишь сейчас ленивые бюргеры собираются выйти на международный рынок с **X — Beyond The Frontier**. До сего момента они занимались разработкой игр, нацеленных исключительно на немецко-фашистский рынок. Теперь разработчики симуляторов пивоварен устремили свои взоры в космос. Но грядущая игра не будет 100% космическим симулятором.

Рекламным слоганом, которым продавцы надеются привлечь внимание играющей общественности, станет фраза «Trade — Fight — Build — Think», что в переводе с английского (а вовсе не с немецкого, как можно было бы подумать) означает «Торгуй — Сражайся — Строй — Думай». В **X-Beyond The Frontier** игроку представится возможность выбрать именно ту стратегию поведения, которая ему наиболее близка. В вас пропадает коммерческий талант? — Добро пожаловать в гильдию космических спекулянтов. Ненавидите ростовщичество и преклоняетесь перед смелостью и отвагой?

— Ваш истребитель уже готов к бою. Похоже, каждый сможет обжиться в этой Вселенной. Разработчики хотят дать максимум свободы любому, кто сядет за штурвал корабля. Ну как? Пока ничего не напоминает? Конечно, Elite! Шедевр космического игростроения. Сколько было предпринято попыток повторить успех этой игры, не сможет сосчитать даже комитет Госдумы по тетрису и другим электронным развлечениям. Станет ли этой игрой **X — Beyond The Frontier**?

ПОД КРЫЛОМ ЗВЕЗДОЛЕТА...

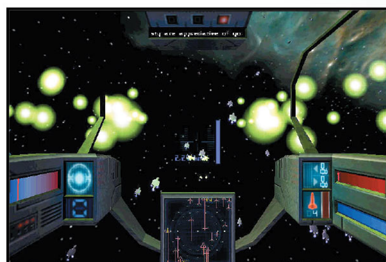
Очень неприятно оказаться одному в далеком заброшенном уголке Вселенной. Грустно, тоскливо и не с кем попить пива. Тем более, что и денег на это самое пиво уже не осталось. Война с роботами Терраформерами, направленными на колонизацию диких планет, но взбунтовавшихся против своих создателей, принесла много горя и страданий всем обитателям Вселенной. Но заседание продолжается, господа присяжные заседатели! Нам ли быть в печали? Ведь есть мощнейший истребитель, оборудованный по последнему слову техники, о котором в этом уголке Вселенной и не слышали, есть чуткие руки на гашетке лазерной пушки и есть голова, набитая гениальными мыслями.

Что еще надо, чтобы покорить этот мир? Так вперед! Против вас направлена мощь тысяч кораблей, но, прежде чем ввязываться в заварушку, можно уточнить, являются ли все они врагами. Ведь изучая политическую обстановку в этом райском уголке, направляя бесчисленные конфликты в нужное русло, можно добиться исполнения самых сокровенных желаний (только не повторяйте ошибок господина Б. Клинтона).

Общаясь с представителями различных рас и национальностей, вы сможете стать самым популярным представителем человечества, а это открывает блестящие перспективы для торговли самыми разнообразными товарами, начиная с освежеванных туш морских ежиков и заканчивая электронными яйцерезками. Торговать можно на множестве космических станций или закупаясь непосредственно на заводах, что позволяет сэкономить некоторое количество средств. Перемещаться по необъятной Вселенной вам будет помогать сеть гиперпространственных ворот, связывающая в единое целое великое множество галактик. Однако, посещать в игре возможно лишь космические станции и заводы, парящие в необъятном космосе. Ведь все планеты являются совершенно уникальными и абсолютно не подходят для нежного и хрупкого человеческого организма. Поэтому большинство событий и происходят в безвоздушном пространстве.





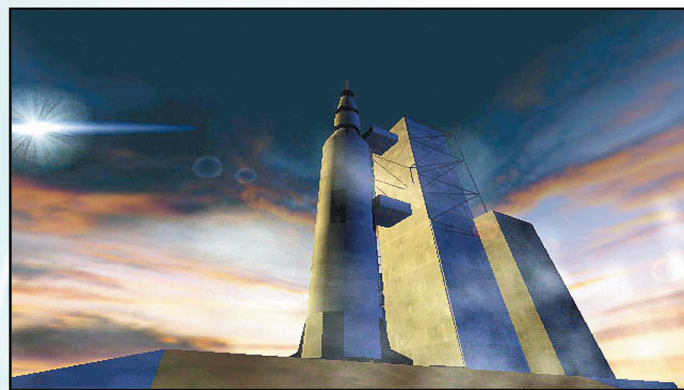


Заработав достаточное количество денежных знаков (торговлей или грабежами и насилием), не спешите потратить их на женщин и вино, хотя это тоже очень важно.

Ведь в **X — Beyond The Frontier** у игроков есть возможность не только заниматься перепродажей товаров, но и их производством. Для осуществления сей миссии понадобится, само собой, куча денег и, по крайней мере, одна раса, которая горела бы желанием продать вам необходимое оборудование. Вот почему желательно не ссорится сразу со всеми инопланетными тварями подряд и не грабить каждый встречный корабль. Будьте достойны гордого имени «Человек»! А если ухитриться подружиться с какими-нибудь представителями обитаемого космоса (хотя с некоторыми лучше общаться с позиции силы), то это может принести чрезвычайно много пользы.

Инопланетяне в состоянии загрузить в бортовой компьютер вашего корабля массу полезной информации или, например, доработать его таким образом, что он станет совместимым с их технологиями (а вот для скачивания информации никаких изменений не требуется — компьютеры, наверное, используют один протокол). Таким образом вы сможете очень неплохо доукомплектовать более серьезной защитой и смертельными лазерами и без того чрезвычайно мощный летательный аппарат. К сожалению, оружие не будет слишком разнообразным. Разработчики обещают лишь около десятка лазерных пушек и пару различных ракет. Но, кроме этого, любому пилоту доступны и мирные апгрейды своей боевой лошадки. Например, если вы собираетесь заниматься добычей полезных минералов и съедобных корешков на диких астероидах, то Сканер Минералов станет вашим незаменимым помощником.

К сожалению, в **X — Beyond The Frontier** получится полетать лишь на одном истребителе, но зато перед игроками открываются возможности покупки других кораблей. То есть купить-то вы их купите, но летать на них будут другие.



Расстраиваться (и даже расчетверяться) по этому поводу не стоит, поскольку все равно ваш звездолет значительно превосходит их по всем характеристикам. Единственный смысл этой торговой операции заключается в увеличении объема грузоперевозок, что является весьма важным, если вы выберете путь торговца, но не воина. Хотя и воинам для перевозки трофеев они могут пригодиться.

Итак, сюжет в **X — Beyond The Frontier** полностью нелинеен. Летайте, торгуйте, сражайтесь сколько вашей душе будет угодно. Лишь на совести игрока остается вопрос, как закончится игра и закончится ли вообще.





В **X — Beyond The Frontier** будут присутствовать по меньшей мере 50 совершенно различных космических кораблей, заводов и станций. В качества примера можно привести Аргон 1 — самый могучий крейсер Федерации Аргон. Он вооружен 18 лазерными пушками и очень хорошо защищен. Крейсер был разработан несколько лет назад и лишь в прошлом году введен в состав флота, чтобы сменить аморально устаревший Аргон Прайм VI. Помимо видового разнообразия, каждый объект в игре полностью уникален. Вы не сможете встретить, например, два одинаковых транспорта.

Все они отличаются своей обшивкой, вмятинами от астероидов, похабными надписями на иллюминаторах и другими милыми деталями. Всего же в **X — Beyond The Frontier** внимательный игрок сможет насчитать более 10000 (!!!) объектов.

Некоторые опасения внушает AI врагов. Летные и огневые качества противников оставляют желать лучшего. Разработчики объясняют это тем, что корабль игрока был создан за пределами данной части Вселенной, и поэтому местным истребителям, а уж тем более звездолетам-бомбовозам состязаться с ним совершенно бесполезно. Остается надеяться, что уровень интеллекта у противников окажется все же повыше, чем у астероидов.

НАРИСУЙТЕ МНЕ ЗВЕЗДНОЕ НЕБО!

Для визуальной реализации всей этой роскошной идеи разработчики воспользовались специально созданным для игры движком, который гордо называется AQC (automatic quality control). И хотя **X — Beyond The Frontier** не станет работать без 3D-акселератора, представители Egosoft обещают, что игра покажет себя во всей красе и на сверхмодной карте, и на акселераторе-пенсионере первого поколения. Уже сейчас полностью оттестированы на совместимость с **X — Beyond The Frontier** более 20 ускорителей.

Отказавшись от поддержки программного рендеринга, разработчики, по их словам, полностью сосредоточились на дизайне, дабы сделать «самую замечательную космическую игру». Честно признаться, скриншоты это подтверждают.

В **X — Beyond The Frontier** не будет режима многопользовательской игры, так как предназначена она для сугубо индивидуального изучения этой Вселенной.

ГОТОВЫ ЛИ МЫ ОТВЕЧАТЬ?

X — Beyond The Frontier, безусловно, обещает стать весьма ярким событием на игровой арене. Судя по просачивающейся информации, у него есть шанс довольно близко придвинуться к самой Elite. Но уже сейчас видны и явные недостатки игры. Довольно прохладное отношение разработчиков к AI компьютерных персонажей вызывает, мягко скажем, недоумение, а полное отсутствие мультиплейера (это в 1999 году-то!) вообще заставляет задуматься о психическом здоровье ребят из Egosoft. Но окончательные выводы, в любом случае, делать рано. Будем ждать. Что еще остается бедным геймерам?

СИ

Reborn

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D action
ИЗДАТЕЛЬ:	Не Анонсирован
РАЗРАБОТЧИК:	Nerve Lab Software
ОНЛАЙН:	www.nervelab.com/game/
ВЫХОД:	IV квартал 1999

Юрий ПОМОРЦЕВ
dreg@gameland.ru

200 ЛЕТ ДО ПЕРЕРОЖДЕНИЯ

Знакомьтесь — этого парня зовут Джейсон Блек, ну а для друзей он просто Джаз. Эй, только зарубите себе на носу — он отнюдь не так прост, как кажется на первый взгляд, говорю вам! Таких, как он, в мире можно пересчитать по пальцам.

Джаз — один из тех помешанных на науке фанатиков, которые рвутся даже после смерти двигать вперед чудеса технического прогресса. Злые языки поговаривают о том, что он, дескать, подписал контракт со своей конторой CryoGen corp, завещав тело для научных экспериментов. Да только я бы на вашем месте не очень бы верил в такие слухи... Сейчас Джаз, не жалея себя, бьется над каким-то хитрой штуковиной, в которой, как он объяснил, человек может проспать хоть тысячу лет, а потом проснуться, почесать в затылке и пожаловаться на то, что не выспался.

Удобно расположившись за стойкой бара, я выслушивал бесконечные россказни Джаза о непонятных машинах и приборах с какими-то чудными названиями. При этом парень отчаянно размахивал руками и тряс периодически головой — вот умора! Я делал вид, что внимательно слушаю, а сам исправно заказывал у бармена новый стаканчик текилы, зная, что Джаз сегодня в ударе и оплатит все счета сполна. На него такое иногда находило; не часто, к сожалению, но когда уж он являлся здесь, я предпочитал не упускать момент, помалкивая себе в ус и делая заинтересованное лицо. Правда, после шестого или седьмого стаканчика огненной смеси мне было все труднее и труднее совладать с собственной мимикой, да и мысли, которые все с большим упорством лезли в голову, никак не были связаны с этими... ну как их там... крио-камерами или как он их обозвал... Но сегодня, даже после изрядной порции спиртного, я старался внимательно слушать Джаза, который рассказывал мне о своем решении уснуть на сотню-другую лет.

«Через двести? — гоготнул недоверчиво я. — А ты не замерзнешь один в своем... ну этом... гробу?». Джаз как-то странно посмотрел на меня и совершенно серьезно и очень тихо сказал: «Там будет холодно, друг мой. Очень холодно». И тут, вы не поверите, меня как будто водой окатило — так страшно прозвучали его слова. Я даже вцепился в рукав пальто Джаза и начал бормотать о том, что, мол, черт его знает, что там будет через двести лет, а тут под боком такой дешевый бар с отменной текилой. Джаз грустно рассмеялся на мои слова и, бросив на прилавок несколько купюр, на которые я мог торчать здесь еще полночи, слез с высокой табуретки и двинулся к выходу. Я долго смотрел на хлопнувшую дверь, не в силах оторвать взгляд. Что-то подсказывало мне, что я никогда больше не увижу этого парня...»



ПЕРЕРОЖДЕНИЕ

Две сотни лет — огромный путь для человеческого организма. Джаз пришел в новый мир с изуродованным телом, изъеденным червями и падальщиками. Нетронутой осталась только голова, которая пребывала все эти двести с лишним лет в жидком азоте при температуре -196 градусов по шкале Цельсия. Что послужило причиной отказа систем крио-камеры, остается загадкой, но не исключается возможность и преднамеренного вывода из строя систем.

СПЕЦИФИКАЦИЯ ДВИЖКА (GEOMETRY BOX)

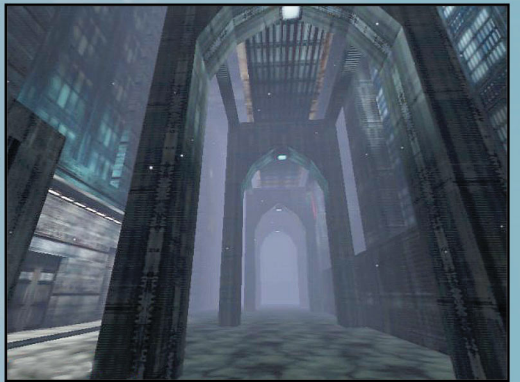
Платформа: Win 95/98/NT

Поддержка: OpenGL, Direct 3D, Glide

- **Двухпроходный рендеринг**
- **Перспектива от третьего и первого лица**
- **Плавная анимация иерархических трехмерных объектов**
- **Динамическое освещение**
- **Цветной туман**
- **Мягкие тени**
- **Эффекты дождя и снега**
- **Текстуры с эффектом бампа (вдавливания/выдавливания элементов)**
- **Карты отражения и преломления для текстур**
- **Эффект бликов от стекла и линз**
- **Пространственный звук**
- **Поддержка сетевой игры**

Биомедицина 2243 года оказалась способна дать Джазу новое тело, наполовину состоящее из тканей, а на другую половину из чипов, имплантантов и механических протезов. Джаз превратился в киборга...

Дешевый бар вместе с еще огромным числом зданий давно обратился в развалины, где нашли свой приют тысячи бездомных и бродяг. Вокруг велась настоящая война между могущественными преступными группировками, подмявшими под себя правительство, которое не желало, да и не имело средств остановить это безумие. Наиболее жестокие распри шли вокруг новых месторождений полезных ископаемых на Марсе и его двух лунах, которые приносили баснословный доход. На лакомый кусок позарились многие — в космическом пространстве даже появились пираты, которые занимались грабежом транспортных кораблей.



ЗА 244 ГОДА ДО ПЕРЕРОЖДЕНИЯ

Мрачновато как-то, не находите? Но таковы законы киберпанка, от которого приходят в тихий восторг создатели **Reborn**. Шаркая ножкой, они признают, что ничего нового в жанре не изобрели, а просто им уж больно нравятся шедевры кинематографа «Cold Lazarus» и «Bladerunner».

Работа над **Reborn** кипит на протяжении приблизительно семи месяцев, и постепенно проект обретает все более конкретные формы. Эти формы очень хорошо вписываются в одежды 3D action, но местами выпирают так, что трещат швы. А именно там, где дело коснется полетов на красную планету, названную в честь бога войны — здесь игра превратится в космический симулятор. Спрашиваете — Privateer, Wing Commander или X-Wing vs Tie Fighter? Хотелось бы знать, да только ни информации, ни скриншотов соответствующих нет. А на нет...

И, вообще, вытащенные из создателей **Reborn** каленым железом данные, беззлобно говоря, несколько разношерстны и разобщены. Ну вот, например, про сюжетные перипетии известно, что Джазу будет помогать некая таинственная персона a la «глубокая глотка» из Секретных Материалов (старикан, которого убили в финале первого сезона). Известен факт существования NPC, которые будут служить источником информации. В качестве противников объявлены андроиды, киборги и рядовая монстрятинка. Игра строится на отдельных миссиях, склеенных киберпанковским сюжетом... Ну как, получается целостная картинка?

Забавная деталь, не проливающая много света, но все же достаточно любопытная. Nerve Lab представляет собой ни что иное, как альянс двух трудоголиков — Михаэля Линдгрена (Mikael Lindgren) и Томаса Ихрфорса (Tomas Ihrfors). Дабы не изобретать тысячу раз изобретенный велосипед, ребята предпочли не вкладывать усилия в создание собственного движка, а приобрели оный у компании Geometric Computing. Конечно, такая покупка несколько облегчила задачу, но лишь наполовину. Дизайн, стилистика, дополнительное программирование, текстуры, модели — все это остается на совести лишь двух людей!

Когда ждать этого гибрида экшена с симулятором? Пока наивная сладкая парочка разработчиков оптимистично обещает закончить труды в четвертом квартале. Но есть большие опасения, что срок «поплывет», так как на данный момент вакансия издателя для **Reborn** остается открытой. Комментарии излишни.

СИ

Shugotenshi

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	3D action
ИЗДАТЕЛЬ:	Monolith Productions, Instant Access
РАЗРАБОТЧИК:	Nevolution Group
ОНЛАЙН:	www.nevolution.net/shogo.html
ВЫХОД:	IV квартал 1999

Юрий ПОМОРЦЕВ
dreg@gameland.ru

Говорить о том, что вскоре появится адд-он к Shogo: Mobile Armor Division, было бы просто кощунством. Подумаешь, эка невидаль! Зато как ласкает слух благая весть о том, что не за горами новая пачка миссий для Ярости: Восстание на Кронусе. Вот это звучит! Это же аки бальзам на сердце, а все потому, что есть и на нашей земле настоящие таланты, которые способны так локализовать игру, что она воспринимается как «родная». Это я про Snowball гутарю — попрошу любить и жаловать столпов российской игровой индустрии!



Так вот, для милой сердцу Ярости команда Nevolution Group клепает адд-он под названием **Shugotenshi**, представляющий собой максимум того, что возможно выжать из оригинальной игры. Нет спору, качественного скачка не произойдет — он отлагается до Ярости 2, но кое-какая свежатинка имеется.



Нашему полку прибыло два робота (MCA), тем самым увеличив общее число homo robotus до шести штук. Имена красавцев до поры до времени засекречены, равно как и их характеристики, но зато известно, что эта парочка будет обладать уникальным набором вооружения. Еще бы было иначе!

Дальнейшее подкрепление. Два десятка миссий — как для передвижения на двуногих бронированных исполинах, так и на двух своих собственных нижних конечностях. При этом особо подчеркивается, что, дескать, сложность миссий будет далеко за пределами «харда». Проверим, проверим...

Это ключевые добавки, кроме которых существует еще несколько пикантных приправ в виде усовершенствованного AI, нового оружия для существующих роботов и развития сюжетной линии.

Издавать адд-он будут сразу две компании — Instant Access International и Monolith Productions. Первый известен своими работами над адд-онами к Grand Prix 2, Microsoft Flight Simulator, Incoming, Quake. Ну а в компетенции последнего — дистрибьюция на территории Северной Америки, Японии и России(!). Разумеется, нас интересует только последний регион — ведь это дает лучик надежды на рождение грамотно и с душой локализованной версии **Shugotenshi**.

СИ



Ready 2 Rumble Boxing

ПЛАТФОРМА:	DC, PS, N64
ЖАНР:	аркадный бокс
ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РАЗРАБОТЧИК:	Midway
ОНЛАЙН:	www.midway.com
ВЫХОД:	осень 1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Компания Midway, создатель знаменитого мордобоя Mortal Kombat, собирается порадовать/огорчить всех владельцев PlayStation, Nintendo 64 и Dreamcast новым вариантом виртуального бокса, носящим название **Ready 2 Rumble Boxing**.

Чем замечателен этот бокс, чем отличается от всех других боксерских игр, так это своей всеподавляющей аркадностью. **Ready 2 Rumble Boxing** и не стремится стать очередным скучным симулятором, не стремится блистать реализмом. Он просто пытается продемонстрировать свои графические возможности и дать игроку немного развлечься, вдоволь постучать по кнопкам. А что еще надо?

Основная ставка в достижении максимального антиреализма и привлечения игроков делается на вариант для сеговского Dreamcast`а с его колоссальными возможностями, позволяющими преподнести продукт Midway как красивую конфетку. В других же версиях — для PlayStation и Nintendo 64 — никаких графических изысков не ожидается, но все равно, судя по всему, в этом плане получится все достаточно неплохо.

На данный момент Midway просто счастлива, что разрабатывает игру для Dreamcast, ведь это позволит ей, пока игр на приставке не так много, накидать туда своей продукции и очаровать ею геймеров. Красивейшему Hydro Thunder это по силам, а **Ready 2 Rumble Boxing** вполне способен стать эдаким Mortal Kombat'ом среди симуляторов бокса. То есть не симулятор вообще, а одно издевательство, но весело и интересно. Возможно, даже кроваво. Публика его полюбит, а все серьезные люди в один голос будут говорить, что все это, конечно, интересно, Midway в своем репертуаре, но на фиг нам такое извращение (извращение, если вы заметили, — мое любимое слово) нужно было. Ладно, зато такое раньше никогда не встречалось, полное отречение от симуляторности. Аркадный, злобный и нестандартный бокс это круто. Все эти Knockout Kings, Victory Boxing и их предшественники в прошлом. Симуляторы никому не нужны. И правильно, чего напрягаться игрокам и разработчикам, стучи по одной кнопке и все. Главное, чтобы комб побольше было. Ударов по сто-двести.

В ваше распоряжение поступают двадцать придуманных американскими дядями боксеров (ни одного живого, настоящего бойца), каждый со своим особым стилем боя. Нет вы представляете — двадцать уникальных стилей боя! Я понимаю, что большинство профессиональных боксеров (и любителей) имеют свой «почерк», любимые связки ударов и так далее, но что предлагает нам Midway. Если мы понимаем ее правильно, то компания собирается сотворить всей бойцов с совершенно различной техникой, удары они будут наносить по разному, плюс не исключено и внесение в **Ready 2 Rumble Boxing** и суперударов.

Midway недавно просекла, что у Dreamcast`a оказывается есть модем. Что делать? Конечно же объявлять о его поддержке в готовящемся к выходу продукте! Итак, помимо стандартного VS-режима любители игры с живым оппонентом получат еще и режим модемной связи. Великолепно.





Режимы для одного игрока также вселяют некоторый интерес. Их два. Или точнее на данный момент известно только два: простой Arcade и Championship. С первым все ясно, а вот со вторым... Championshp делает вас не только простым боксером, но и менеджером, так что в игре появляется экономическая часть. Придется правильно распределять деньги, подписывать наиболее выгодные котракты, закупать оборудование для тренировочного зала. Последнее очень важно, так как вам предстоит еще и прокачивать своего бойца, тренировать, тем самым повышая его характеристики. Характеристик же всего пять: power (сила), speed (скорость), stamina (выносливость), punches (удары руками) и durability («ударопрочность»). Для полного счастья не хватает только intelligence и wisdom — тогда боксер мог бы колдовать, но эту досадную оплошность, вероятно, устранят в продолжении **Ready 2 Rumble Boxing**.



Одной из главных своих заслуг, разработчики считают использование в игре голоса знаменитого (где-то) комментатора Michael Buffer's, чей голос, по мнению Midway, мертвых должен поднять из могил и погнать в ближайший магазин за игрушкой. Если мечтаете услышать этот голос — не пропустите **Ready 2 Rumble Boxing**.

СИ

V-Rally 2

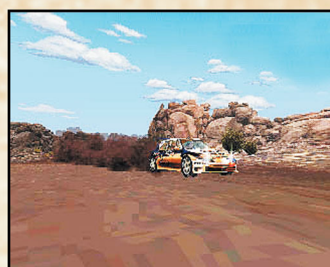
ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	гонки
ИЗДАТЕЛЬ:	Infogrames
РАЗРАБОТЧИК:	Infogrames
ОНЛАЙН:	www.infogrames.com
ВЫХОД:	июнь 1999

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Два года тому назад, практически в одно и то же время, PlayStation получила в свое распоряжение две по своему неплохие гонки, посвященные такому направлению в автоспорте, как ралли. Rally Cross и V-Rally звались они, и все их очень любили. Потому что ничего другого не было. Это вон только обладатели тогда еще здравствующего Saturn`а могли в те времена по-настоящему оттянуться на покрытых грязью трассах в великолепной Sega Rally. И пусть произведения Sony и Infogrames не смогли (и это не удивительно) обскакать саму Sega, но всем любителям PlayStation они оказали большую услугу и, само собой, поправили свое материальное положения. За удовольствия надо платить.







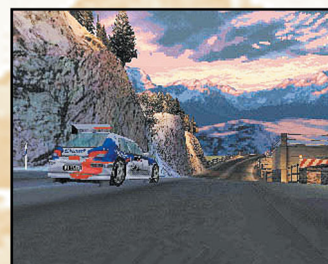
С тех пор приставка успела разжиться всего-навсего парочкой новых раллийных гонок — Colin McRae Rally и Tommi Makkinen Rally (может быть кого-то забыл — это неважно). Хотя с Colin McRae Rally здесь случай отдельный, она стоит нескольких подобных творений. Хотя бы потому, что это один из немногих «настоящих» симуляторов для PlayStation. Или типа того.

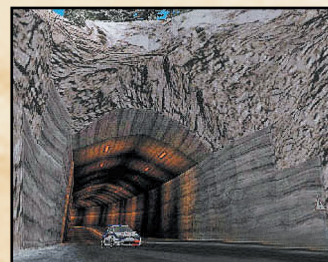
1999 год начался прямо с какого-то обвала самых разнообразных гоночных игр. Объявлены Gran Turismo 2 и Need for Speed: High Stakes, вышли Sega Rally 2, TOCA 2 и скромненькая (по сравнению с сеговским продуктом) Rally Cross 2. И вот европейская компания Infogrames сообщает, что к концу июня она готова выпустить продолжение одной из самых удачных, наверное, гонок (раллийных уж точно) для PlayStation — **V-Rally 2.**

Что прежде всего изменяется в продолжении известной гонки? Графическое оформление. И, чаще всего, этим разработчики ограничиваются. В игровой процесс **V-Rally 2** тоже вряд ли будут вторгаться. Но техническое исполнение значительно улучшится по сравнению с 1997 годом, да и машинок разных в игре теперича побольше станет.

V-Rally 2 использует совершенно новый движок с неплохими возможностями. Графически игра претерпела, само собой, серьезные изменения и может подпортить нервы своему основному конкуренту — Colin McRae Rally. К примеру, в автомобиле мы можем увидеть пилота и штурмана, а спецэффекты должны просто привести игроков в восторг. Если все это окажется очередными выдумками разработчиков — я не виноват, это они все так расписывают. Хотя и скриншоты этой болтовне не перечат. Действительно, можно отметить, что детализация заметно возросла, и выглядит игра гораздо приятнее. Так что я склонен поверить Infogrames. Не 989 Studios все-таки.





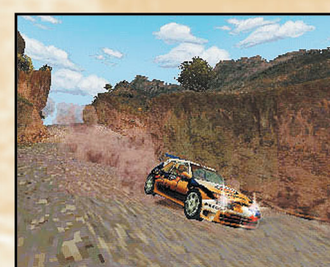


Насчет автомобилей. В **V-Rally 2** они, как и в прошлой части игры, все до единого реальные, лицензированные, в отличие от какого-нибудь сверххаркадного Ridge Racer. Ожидается их порядка двадцати штук: семь из чемпионата WRC и тринадцать дополнительных, чтобы скучно не было. Не Gran Turismo, конечно, но ведь и не в количестве дело.

С трассами у нас тоже полный порядок. Ралли проходит по двенадцати странам мира, в каждой из них предусмотрены свои маршруты. Кататься так можно будет долго, и игра приестся не скоро. Заметим, что **V-Rally 2** дополнится и еще одной новой для нее чертой — поддержкой Dual Shock. Любители посмотреть, как в руках извивается геймпад, вероятно, обрадуются. Аналоговый же контроллер в гонках себя зарекомендовал не с самой лучшей стороны (нам нужна точность управления, а он ее не дает), так что использовать, скорее всего, опять придется крестовину.

Пусть эпоха PlayStation и завершается, но этот год принесет ей и ее владельцам еще немало нового. Какой жанр ни возьми — очередное тому подтверждение. Ну а любителям гонок так вообще жизнь малиной покажется. Дождемся вот лета, а там будет такое...

СИ




ДПС
НЕСТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ PLAYSTATION

Harrier 2001

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	Nintendo 64
ЖАНР:	полусимуляторная леталка
ИЗДАТЕЛЬ:	Video System
РАЗРАБОТЧИК:	Paradigm
ОНЛАЙН:	www.nintendo.com
ВЫХОД:	лето 1999

Вжжж... Разлетались тут всякие! Пока все обладатели Nintendo 64 урчали от удовольствия, вызванного Zelda 64, злобные и вредные западные разработчики начали готовить... леталку-стрелялку, надеясь ЭТИМ увлечь немногочисленное сообщество нинтендовцев. Что ни говори, своевременно. Особенно жанр был избран удачно — летный псевдосимулятор. Не секрет, что игры именно этого направления практически не пользуются популярностью у приставочников. Самым удачным продуктом здесь является Namco`вский Ace Combat для PlayStation. Наверное, даже единственным удачным. Nintendo 64 также ранее подвергалась «воздушной атаке» в лице Sonicwings Assault (он же Aerofighters Assault), запомнившейся своим отвратительным исполнением. После одного такого «эксперимента» вряд ли кто-нибудь рискнет покупать что-либо подобное. Даже если **Harrier 2001** окажется вполне приемлемым по качеству проектом.





Разработчики **Harrier 2001** утверждают, что их творение будет настоящим симулятором, а не какой-то там обычной стрелялкой, вроде Afterburner. Ага, я на скриншотики как глянул, сразу заметил на одном из самых больших дисплеев кокпита занятную надпись, гласившую: «LIFE 500». Ну-ну. Одно слово — симулятор. Не удивлюсь, если в воздухе будут висеть аптечки, после подбора которых эти самые LIFE магическим образом восполнятся. Вероятно, создатели игры под понятием «летный симулятор» подразумевают нечто другое. А потому одни из самых главных наворотов игрушки считают лицензию (настоящую лицензию!) на самолет AV-8B Harrier. К тому же **Harrier 2001** основан на выполнении миссий, а, значит, это уже не аркада. Физика же никому давным-давно не нужна.

Какая леталка может обойтись без тупого сюжета! **Harrier 2001** тоже не исключение. Как следует из названия, мы переносимся прямиком в 2001 год, который способен стать переломным в истории человечества. К этому эпизоду мировой истории криминальные элементы уже успели охаметь до достаточной степени. Достаточной для того, чтобы объединиться в одну страшную организацию, получившую оригинальное наименование «Братство» (The Brotherhood). Где-то я по-моему нечто подобное слышал.

Как раз в это же самое время на отдаленных островах не менее отдаленного океана ученые открыли новый радиоактивный элемент, названный Pd107. В просторечье — Prodinium. Штука эта оказалась более мощной и выгодной в использовании, чем Уран и Плутоний, так что бомбочка, начиненная Prodinium, становилась очень опасной игрушкой. Братство, само собой, время терять не стало и мигом позахватывало острова, где Pd107 добывался. Правительства мира, конечно же, проявили огромную заинтересованность в вышвыривании братьев и сестер с благодатной для ядерного терроризма почвы.



Вы берете на себя роль пилота того самого AV-8 Harrier по имени Jake Cross, совершающего со своими сослуживцами налеты на потенциальных владык мира. У Джейка весьма темное прошлое: в свое время он даже работал на Братство, но после гибели по вине командования его близкого друга мистер Кросс озверел до безобразия и решил мстить всем подряд. Вот, типа, и все.



Вас ожидает порядка пятидесяти разнообразных миссий, причем не только на далеких островах, но и чуть ли не по всему миру. Для борьбы с противником пилоту предоставлено огромное количество различного вооружения: три вида бортовых пулеметов, три типа ракетных установок, из которых можно выпустить пять различных типов ракет класса воздух-воздух (в воздух попадают очень хорошо) и девять класса воздух-земля. Бомб ожидается аж семнадцать типов.

Управлять своим Harrier вы можете, наблюдая за ним с четырех различных позиций камеры, так что из кокпита выглядывать (это любят не все) совсем не обязательно.

С графикой у **Harrier 2001** все, похоже, в порядке — движок очень приличный. Неизвестно только, насколько хорошо он будет себя вести во время multiplayer`а на четверых, когда надо добиться минимально возможного торможения. Но в любом случае играть, как мне кажется, будет гораздо интереснее, чем в тот же Aerofighters Assault. **СИ**

Gun Beat

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

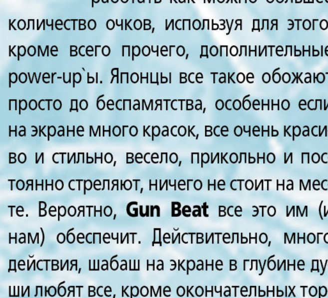
ПЛАТФОРМА:	DC, Naomi
ЖАНР:	гонки/action
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РАЗРАБОТЧИК:	Treasure
ОНЛАЙН:	www.treasure.co.jp
ВЫХОД:	конец лета 1999

Японская компания Treasure, известная своими сумасшедшими Gunstar Heroes и Guardian Heroes, готовится выпустить сначала на Naomi, а потом, естественно, и на Dreamcast новую нестандартную action`овую гонку под названием Gun Beat.

В первую очередь она выделяется яркими, необычными для западного игрока персонажами в японском стиле. Treasure это любит и постоянно этим балуется. Вспомните тех же Gunstar Heroes, какие герои встречались нам там. Но **Gun Beat** порадует и удивит еще более убойными «чудиками» с еще более экзотичной внешностью. Anime, понимаешь. Сам я это направление в анимации люблю, но, честно скажу, что оно уже порядком всех достало. Ведь подавляющее большинство японских игрушек включает в себя большеглазых, зеленоволосых, длинноногих уродов, смотреть на которых, с одной стороны, приятно (так как красиво), но, с другой стороны... шли бы они со своими глазами знаете куда... До чего дошли, Final Fantasy нынче кишит «страусами», коротконогим японцам представляющимися нормальными людьми. **Gun Beat** же ничего другого не признает. Только anime, только нелепые и комичные герои. Как следствие, игра получится такая же необычная, комичная и весьма неортодоксальная.







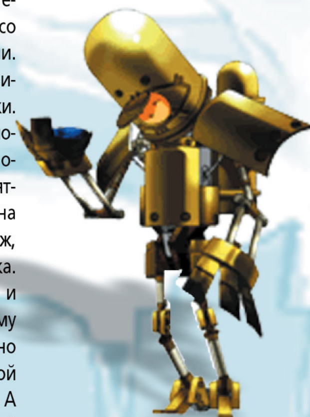
Gun Beat — гонка. Гонка довольно странная. Начнем с того, что средствами передвижения здесь могут служить самые различные вещи. От футуристического байка до домашнего животного. Причем просто приехать первым это не самое главное и интересное в этой игре. Гораздо важнее отличиться в стрельбе из огнестрельного оружия по противникам и заработать как можно большее количество очков, используя для этого, кроме всего прочего, дополнительные power-up`ы. Японцы все такое обожают просто до беспамятства, особенно если на экране много красок, все очень красиво и стильно, весело, прикольно и постоянно стреляют, ничего не стоит на месте. Вероятно, **Gun Beat** все это им (и нам) обеспечит. Действительно, много действия, шабаш на экране в глубине души любят все, кроме окончательных тормозов.



Врагов обещано огромное количество. Нет, не конкурентов, таких же гонщиков, как вы, а злобных (и не очень) существ, путающихся постоянно у вас/вашего средства передвижения под ногами/лапами/колесами. Среди них, по правилам создания японских игр, иногда встречаются и здоровенные боссы, которых надо постараться быстренько завалить. А значит надо стрелять, стрелять и еще раз стрелять. Но раз уж мы вспомнили о ваших соперниках, не грех поговорить о них поподробнее.

В **Gun Beat** всего четыре основных героя, одного из которых, как водится, следует выбрать в самом начале игры. Герои, замечу, типично Treasure`овские со семи вытекающими последствиями. Юноша по имени Carmine обладает синими волосами и носит дурацкие очки. Cunyanya — маленькая девчушка (а может и вовсе не девчушка), чем-то напоминающая зельдовского Линка (вероятно, зеленым костюмом), катающаяся на здоровенном хомяке. Третий персонаж, девушка Mirabelle — вылитая золушка. Тоже с метлой, с длинными волосами и добрыми голубыми глазами. И к тому же... с остроконечными ушами! Явно просматривается примесь эльфийской крови... Или же она просто больная. А еще в **Gun Beat** представлен некий Squad-Man — чудовищного вида человечек, закованный в нелепейшие доспехи. Да-а... шиза косит наши ряды.

Раз персонажей имеется в наличие четыре штуки, то, значит, сам бог (черт) велел создать поддержку режима для четырех игроков одновременно. Реализована она будет как на Dreamcast, так и на игровых автоматах. Аркадная версия появится уже этой весной (естественно, в Японии). Домашняя — в конце лета (естественно, в Японии). Любители нестандартных извращений обязательно полюбят **Gun Beat**. В этом я не сомневаюсь. **СИ**




SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT


PlayStation

PRO BOARDER™




Switch BSide 180
9 Pts
137 PTS.
PTS.


310 DANIEL FRANCK
282 SHANNON DUNN
45 PLAYER1
45 PTS.


PLAYER1
DANIEL FRANCK
TINA BASICH
PTS.


PlayStation
PAL
PRO BOARDER
PlayStation

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	пошаговая стратегия
ИЗДАТЕЛЬ:	3DO
РАЗРАБОТЧИК:	New World Computing
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-133, 32 MB RAM Win'95
ОНЛАЙН:	www.3do.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Heroes of Might and Magic II

Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia

Дмитрий ЭСТРИН
estrin@gameland.ru

HoMM3 иначе как достойным преемником традиций предыдущих частей Heroes of Might and Magic нельзя. Это лучшее, что можно было бы сделать в качестве продолжения серии.

Все. Многомесячное ожидание закончилось. Можно брать в охапку ноутбук и уезжать куда-нибудь подальше от цивилизованных мест, где нет ни телефонов, ни кретинов, которые обожают ими пользоваться в самый неподходящий момент. **Heroes of Might and Magic III** вышли. В редакции это событие было воспринято с неподдельным энтузиазмом. В срочном порядке мы приступили к созданию специального номера «Страны Игр», целиком и полностью посвященному творению от New World Computing. Вряд ли стоит говорить, что в собственном хит-параде редакции **HoMM3** заняли первое место, сменив надоевший Half-Life. Кроме того, каждый из нас уже успел порадоваться тому, что многоуважаемые поклонники фэнтези, наконец-то, перестали нас мучить ужасным вопросом о том, «когда герои выйдут». Справедливости ради, надо сказать, что отношение к **HoMM3** даже в пределах нашей редакции неоднозначно. Одни считают, что игра мало чем отличается от предыдущей части, несмотря на значительное количество заметных улучшений. Другим кажется, что ничего лучшего просто быть не может, и что HoMM3 превзошли все ожидания. При этом в третью часть блестящей фэнтэзийной серии играют все без исключения.



Прежде всего хочу предупредить читателей, что обзор, посвященный **HoMM3**, — лишь вершина айсберга. Невозможно на трех страницах раскрыть всю глубину игрового процесса, оценить многочисленные нововведения и хотя бы перечислить основные правила и исключения из них. Наиболее полное описание игры вы сможете найти лишь в специальном выпуске «Страны Игр», в котором ни один аспект gameplay **HoMM3** не ушел из поля зрения авторов. В настоящем обзоре мы затронем лишь самые существенные детали, которые так или иначе влияют на финальную оценку игры.



Позволю себе вкратце напомнить сюжет, который, впрочем, был всем известен задолго до выхода игры. В **HoMM3** красивая история Might&Magic VI получает драматическое продолжение. Королева Катерина возвращается в родную Эратию. Там все, разумеется, очень плохо. Распоясавшиеся силы зла, хаос, разруха, вдобавок убит король, отец Катерины. Прекрасный повод начать войну — и, что характерно, война начинается. Отдельного внимания заслуживает сценарийная структура игры. Она довольно-таки логична, хотя и не совсем проста. Изначально доступны три кампании — «за хороших», «плохих» и наемников. Кампания «за хороших» посвящена прибытию королевы в Эратию и первым ее завоеваниям, «за плохих» — столкновениям с неизвестными противниками, которыми, разумеется, окажутся генералы Катерины. Идейно убогие наемники же выполняют самые различные задания, зарабатывая таким образом деньги. После того как вы закончите кампании за Катерину и альянс сил Зла, откроются две новые кампании (по одной для каждой стороны), в которых конфликт получает развитие. Это как бы новый отрезок времени, в котором наемникам места уже нет. В то же время на второй кампании игра «за плохих» завершается. Однако сторонникам королевы Катерины предстоит оттеснить остатки Сил Зла в глубь континента и, наконец, разбить их.



Процесс прохождения, разумеется, нелинеен. Перед каждой миссией игроку дается возможность выбрать какой-нибудь бонус — это могут быть ресурсы, артефакты, магические заклинания, постройки в городах. Мы также можем переносить определенное количество героев из одной миссии в другую. Без армии и артефактов, к сожалению, но вместе с набранным experience'ом, характеристиками и навыками. В миссиях существуют ограничения на развитие героев, некоторые постройки и, как следствие, юниты. Кроме кампаний существует набор карт, а, кроме того, в игре появилась специальная тренировочная миссия, которая позволит новичкам понять, что к чему.

Что нового, в общем? Практически все, за исключением самых основных принципов игрового процесса. Конечно, людям, в свое время досконально изучившим **Heroes of Might and Magic II**, может показаться, что этого все же недостаточно. С другой стороны, подавляющее большинство воспримет сиквел как вполне оригинальную игру. **HoMM3** перестал быть красивой сказкой, события, происходящие в Эратии, кажутся частью глобальной эпической драмы. Как иначе можно воспринимать, к примеру, битву архангела с дьяволом? Такие ощущения создаются за счет подобных маленьких, но, тем не менее, впечатляющих подробностей. Классические подземелья... Неожиданные свойства артефактов... Квесты, наконец...



Кстати, появление пресловутых квестов сложно переоценить. Это одно из самых ярких нововведений, которое, тем не менее, очень удачно вписалось в игровой процесс. Хотя мне показалось, что разработчики почему-то не использовали весь потенциал довольно оригинальной идеи. Квестов не особенно много, и какого-то особенного значения они не имеют. Типичный пример. Заходим в какую-нибудь избушку. Нас слезно просят и умоляют притащить крылья ангела (артефакт такой). Взамен обещают наградить. Мы находим оный артефакт на карте под неусыпной охраной крутых монстров. Разумеется, чтобы их одолеть, нужна сильная армия. Делаем сильную армию, нападаем, уничтожаем. Как выясняется, крылья ангела позволяют перелетать через различные препятствия: горы, леса... Понять, какие преимущества предоставляет такая способность, сможет любой, кто хоть раз видел Heroes. Но, в предвкушении награды, которая по логике вещей должна быть значительной, относим артефакт в знакомую избушку. В награду нам дают десяток ангелов... На самом деле, этого маловато, учитывая, что у нас уже сравнительно крутая армия, и дополнительные ангелы не особенно изменят сути дела. Да и как-то уж чересчур это про-



ДОСТОИНСТВА
Позитивные изменения коснулись практически всего, множество оригинальных нововведений.

НЕДОСТАТКИ
Морально устарели сражения. Достоинства схематичности уже утратили свою актуальность.

РЕЗЮМЕ
Игра, которую ждали все. Игра, которая просто не может разочаровать. Игра на долгие месяцы. Но... что-то будет потом?

9.0

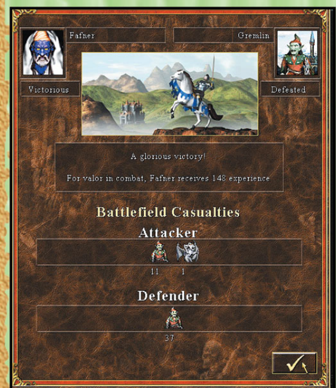
1.5	VIDEO
1	SOUND
2	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

заично; выполнение квеста не кажется таким уж необходимым... С другой стороны, было бы большой несправедливостью сказать, что квесты не разнообразят игровой процесс.

Из серьезных изменений следовало бы также отметить появление подземелий. Несколько слов о том, что они собой представляют. На самом деле, это более или менее обычная дополнительная карта. Только пространства для передвижений, как правило, не так много. Подземелья представлены в виде узких пещер, в которых, однако, можно найти замки, какие-нибудь сооружения, артефакты и, разумеется, монстров. Очень атмосферно и, на первый взгляд, крайне оригинально. Однако



с течением времени к такому нововведению привыкаешь и воспринимаешь его уже совсем по-другому.



В остальном все стало лучше и всего стало больше. Да, в **HoMM3** исчезли расы. Надеюсь, это утверждение не слишком шокировало читателя. Просто герои, юниты и замки теперь распределяются не по расовому признаку, а по архитектурному принципу. Нет больше Волшебников, Варваров и Некромансеров. Зато есть Замки, Темницы и Цитадели. Благодаря такому изменению теперь часто возникает терминологическая путаница. Если раньше говорили: «Я буду играть за Рыцарей», то что говорить теперь? Хотя, не буду отрицать, это — проблемы частного порядка. В дальнейшем, впрочем, я буду использовать термин «раса», так как он все-таки значительно лучше подходит в качестве обозначения. В самом деле, не называть же Волшебников цитадельщиками?



Скажу сразу, всякие сравнения с **Heroes of Might and Magic II** в плане рас не имеют никакого практического смысла. Совершенно новые юниты, новые их способности и, как следствие, новый игровой баланс. Рас стало восемь, на две больше, чем раньше. Форт (Fortress) — эдакий зверинец. Обитатели — жуткие чудовища, копирующие внешность самых малопривлекательных животных. Вначале раса кажется несколько надуманной, как-то не особенно вписываются уродливые монстры в фэнтезийную тематику. Однако потом к ним привыкаешь, а игровой баланс делает свое дело. Ад (Inferno) — комментарии, я так полагаю, не требуются. Очень яркая, атмосферная раса. Много сатанистских наворотов, много огня, много красных и черных красок. Все остальные расы на месте, хотя и сильно изменились. Тем более, радует, что разработчикам удалось сохранить баланс, не создавая равноценных противников. Так, ни один из юнитов не повторяется, у каждого есть свои характеристики, а у некоторых и свои уникальные способности. Так, например, в сражении с дьяволами у архангелов атака возрастает до 150%. То же касается ифритов, которые испытывают малообъяснимый антагонизм к джинам. Кавалеристы сильнее бьют врага, если непосредственно перед атакой им удалось разогнаться. Гарпии после атаки противника отлетают на исходную позицию. И так далее.



Каждый юнит можно апгрейдировать. Разработчики также серьезно пересмотрели поведение самых сильных монстров. Так, если в **Heroes of Might and Magic II** к концу игры сражения происходили исключительно между черными драконами и титанами, которым фактически нечего было противопоставить, то теперь все далеко не так просто. Во-первых, у каждой расы существует свой супермонстр, и если он и уступает по характеристикам своему аналогу, то не намного. Во-вторых, не такие уж они и суперы, у каждого из них есть свое уязвимое место, а кроме того их можно уничтожить большим количеством более простых юнитов. Да и стоят они теперь дороговато. В общем, черные драконы перестали быть панацеей от всех бед. Короче, сотня королевских гриффинов да полсотни благородных эльфов легко справляются с пресловутыми суперами.



Герои по сути дела не особенно изменились. Четыре характеристики (сила, защита, магическая сила, знание) да восемь навыков. То есть навыков, на самом деле, значительно больше, просто герои способны научиться только восьми. Для каждой расы существует по два типа героя: один специализируется на магии, другой — на командовании армией. В принципе, такие различия сохраняются до самого конца игры. Хотя это вовсе не означает, что воин не способен использовать магические заклинания, а маг — развить боевые характеристики.

Значительно сильнее изменились принципы строительства. Система стала значительно более разветвленной и сложной. Существуют два ключевых здания: первое выполняет хозяйственные функции, второе — военные. Хозяйственное здание развивается поэтапно, с каждым апгрейдом город приносит больший доход. Совершенствование военного здания позволяет укрепить стены замка, а также увеличить прирост населения. Помимо построек, в которых производятся юниты, а также знакомого всем рынка, отдельного внимания заслуживает кузница, в которой можно приобрести один из трех специализированных юнитов. Таких, как палатка первой медицинской помощи, баллиста или тележка с боеприпасами. Причем это полноценные юниты, в процессе сражения их можно уни



чтожать всеми возможными способами за исключением магических заклинаний. Палатка первой медицинской помощи каждый ход лечит юнитов. Если у героя развит соответствующий навык, то эффективность лечения будет заметно выше, кроме того, мы сможем собственноручно выбирать поврежденный юнит, которому нужно восстановить здоровье. Баллиста не особенно оригинальна — просто обстреливает вражеских юнитов. Если у героя развит навык artillery, то мы сможем выбирать цель для нее. Тележка предназначена для стреляющих юнитов, у которых не будут заканчиваться боеприпасы, если герой успел обзавестись ею.



Три дополнительных здания уникальны для каждой расы. Они способны увеличивать прирост различных юнитов, увеличивать еженедельный доход и добычу ресурсов, повышать мораль и удачу у армии, находящейся за стенами замка, увеличивать характеристики героя, а также трансформировать юниты в скелеты, призывать свободных юнитов с карты и т.д. К слову сказать, если в **Heroes of Might and Magic II** весь город отстраивался недели за две-три, то теперь это занятие растягивается на более неопределенный срок. Долгое это дело.

На картах каких-то серьезных изменений не произошло (если, конечно, не считать подземелий), просто появилось множество новых объектов. В том числе и весьма оригинальных. Прежде всего стоило бы отметить огромное множество зданий, в которых можно нанимать самые различные юниты. Подобные постройки



существовали и в **Heroes of Might and Magic II**, однако теперь их стало значительно больше. Кроме того, недаром над зданиями взвивается стяг родного цвета после того, как их посетит герой. К тому же в городах незначительно увеличивается прирост соответствующих юнитов. В качестве стратегически важных объектов стоило бы отметить гарнизоны, в которых можно оставлять юниты. Правда, гарнизоны нельзя укреплять, так что, в общем, они мало отличаются от героев, которые стоят на одном месте. На надгробных плитах артефакты можно менять на experience и деньги. В военном училище можно повысить характеристики. Есть постройки, повышающие и понижающие мораль и удачу. Есть места, в которых можно просто так получить определенное количество денег и ресурсов. Существуют вариации. В целом различных объектов настолько много, что об уровне оригинальности этого аспекта игры просто не имеет смысла говорить. Да, территория теперь различается не только по климатическому признаку. На освященной земле легче кастовать магические заклинания. Обратный эффект имеет проклятая земля.

Артефактов, на мой взгляд, чересчур много. Тем более, учитывая то, что герой отныне не сможет носить одновременно три пары сапог-скороходов, сражаться сразу двумя мечами и одним топором, а также уклоняться от ударов четырьмя щитами. Да, отныне артефакты дифференцируются по принципу использования. В результате чего их применение стало чуть более реалистичным. Нельзя одеть больше двух шлемов, в одну руку можно взять не более одного меча, а в другую — не более одного щита. С другой стороны, герой может носить с собой столько артефактов, сколько заблагорассудится, просто использоваться будет лишь их небольшая часть. Это, конечно, хорошо. Роль реликвий, которые воздействовали бы на героя и положительно, и отрицательно, разработчики слегка преувеличили. Их не так уж и много, не больше, чем в **Heroes of Might and Magic II**.



Сражений также коснулись определенные изменения, хотя этот игровой аспект, пожалуй, больше всего заслуживает критики. Но вначале немного конкретной информации. Игровое поле увеличилось. Не все летающие юниты способны преодолевать большие расстояния. Стреляющие юниты наносят вдвое меньше повреждений, если находятся слишком далеко от противника. Значительно сложнее стало захватывать хорошо укрепленные замки. Без стрелков и летающих юнитов осаждать города просто не имеет смысла. Особенно, пока герой не выучил хотя бы самые основные боевые заклинания. В сражении могут реально помочь некоторые весьма важные навыки. К примеру, тактический навык позволяет непосредственно перед сражением расставить на будущем поле боя своих юнитов в любом порядке. Очень удобно и полезно. Теперь критика. Фактически ничего нового. Все те же схематичные шахматы, в которых все сводится к сравнительно нехитрым манипуляциям юнитами. Но дело даже не в самих сражениях, а в том, как они выглядят. То есть, решительно ничего нового. И дело не может исправить даже множество разнообразных препятствий типа скал и поваленных деревьев, которые каждый раз случайно генерируются на поле боя. Просто все это уже было. И не раз.

Конечно, немало могут позабавить магические заклинания. Кстати, они теперь оказались разделены по четырем стихиям. Огонь, вода, земля, воздух — никакого принципиального значения в игровом процессе такое распределение не имеет, скорее всего, это нужно было для того, чтобы хоть как-то сгруппировать огромное количество разнообразнейших заклинаний. Среди самых оригинальных боевых заклинаний особо стоило бы отметить уничтожение препятствий на поле боя. Неожиданно и вполне оригинально. Остались заклинания, которые можно использовать не только в сражениях. Среди них также появились некоторые новые. Особого внимания заслуживает заклинание, позволяющее топить лодки. В некоторых случаях этот тактический прием может привести к самым неожиданным последствиям.

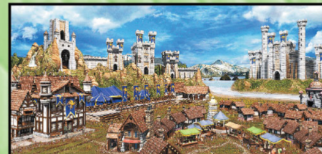


Поведение компьютера мало изменилось. Время от времени компьютерные герои способны предпринимать неожиданные шаги, однако это скорее исключение, чем правило. AI действует стандартно. Хотя, в принципе, этого достаточно, чтобы обеспечить нормальную игровую сложность. На последних уровнях и навороченных сценариях компьютер все же заставит поволноваться даже самого опытного игрока.

Не особенно изменилась общая тактика игры. Первое время занимаемся налаживанием добычи ресурсов, от которых зависит будущая мощь армии. (Кстати, система ресурсов осталась без изменений). Одновременно отстраиваем город. Стараясь не сталкиваться с монстрами, бегаем по территории, собираем золото, посещаем все доступные места и накачиваем героев. Создав небольшую армию, можно увеличить радиус исследований. Постепенно будет добываться больше ресурсов, появится больше городов, как следствие, увеличится армия и т.д. Потом мы встречаемся с противником и узнаем, что он успел сделать. В зависимости от полученных результатов либо начинаем проводить агрессивную политику, либо уходим в тыл и продолжаем развиваться. Эта часть игры самая азартная и веселая, предугадать развитие событий просто невозможно.

Многопользовательский режим игры, как всегда, на самом высшем уровне. LAN, TCP/IP и, конечно же, любимый Hot-Seat. Представляете, до восьми игроков на одном компьютере! Конечно, подобная игра грозит затянуться на долгие месяцы, но кто осмелится сказать, что это плохо? Играть друг против друга, как нам удалось выяснить, значительно интереснее, чем против компьютера. Появляются какие-то свои правила, непредусмотренные разработчиками, разрабатываются новые тактические приемы. Когда ходит оппонент, скучать нам не придется, авторы игры оставили нам возможность скроллить карту, посещать замки и проверять состояние героев. Хотя порой, когда ход затягивается... Но тут уж ничего не поделаешь, дело в самой пошаговости игрового процесса, отказаться от которой просто-напросто невозможно.

Конечно, практически все решает дизайн уровня, именно от него зависит развитие событий, действия компьютерных оппонентов и игровая сложность. От структуры и дизайна сценария зависит многое. Самое важное — насколько интересно будет играть. В этом отношении разработчики, как всегда, постарались. Каждый уровень — целый мир. И не маленький, как это принято говорить в подобных случаях, а полноценный, действующий, большой живой мир. За цифрами характеристик здесь кроется образ героев, за схематичностью сражений — целая драма. Поиск обелисков, а потом и абсолютных артефактов иной раз можно посвятить целый фэнтезийный роман. Тысячи сказочных существ, десятки героев и замков — все это мы не просто видим на экране, а чувствуем и ощущаем. Простодушное разделение на хороших и плохих — самая важная составляющая игровой атмосферы. Попробуйте, играя за некромансеров, не возненавидеть эльфов и ангелов.





Но хватит лирики. Перейдем к делам более практичным. Поговорим, к примеру, о такой немаловажной вещи, как интерфейс. Иначе, как образцовым, его назвать невозможно. Все просто, понятно и, что самое приятное, красиво. Отдельной похвалы заслуживает ненавязчивая интерактивная помощь. Одно нажатие правой кнопки мыши, и нам все расскажут о предназначении того или иного объекта, нам объяснят, почему снизилась мораль в войске, и наглядно докажут, почему нельзя построить какое-нибудь строение. Поражают анимационные вставки, которые нисколько не мешают играть, а, скорее, наоборот, вдохновляют на грядущие подвиги. Чего стоит только солнце, показывающееся из-за горизонта в начале нового дня. Очень просто перейти в режим подземелья. Очень просто проанализировать состояние королевства. Очень просто увидеть список квестов, которые мы взялись выполнять. В общем, просто все.

Графика почти безупречна. Лишившись игрушечности своего предшественника, HoMM3 стал выглядеть более реалистично, можно даже сказать, сурово, но, вместе с тем, так же по-фэнтезийному романтично. Достоинства обещанного разрешения 800*600 вряд ли стоит перечислять. Красиво, очень красиво. Чего только стоят графические эффекты на освященной земле, которые, несмотря на свою технологическую простоту, производят совершенно невероятное впечатление. Казалось бы в кристально чистой графике невозможно найти изъянов. Но они есть и касаются, прежде всего, сражений. Честно говоря, я ожидал большего разнообразия графических эффектов от заклинаний. Однако все как-то чересчур просто. То есть, красиво, конечно, но сложно избавиться от впечатления, что можно было бы сделать еще красивее.



Подводим итог. Конечно, назвать **HoMM3** иначе как достойным преемником традиций предыдущих частей Heroes of Might and Magic нельзя. Это лучшее, что можно было бы сделать в качестве продолжения серии (забудем о частностях — не так уж они сейчас и важны). Изменение игрового баланса — это подвиг, на который осмелится пойти далеко не каждый разработчик сиквела. В этом отношении **HoMM3** неуязвим. Однако беспокоит одна мысль... Чем теперь займутся разработчики? Боюсь, что старая идея уже изжила себя, ничего лучше, по крайней мере, в ближайшее время с ней сделать не удастся. Остается лишь надеяться на талант разработчиков New World Computing, которые в очередной раз создали шедевр.





СИ

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC

THE RESTORATION OF ERATHIA

Полная Русская версия самой ожидаемой игры 1999 года

3DO

Бука BUKA ENTERTAINMENT

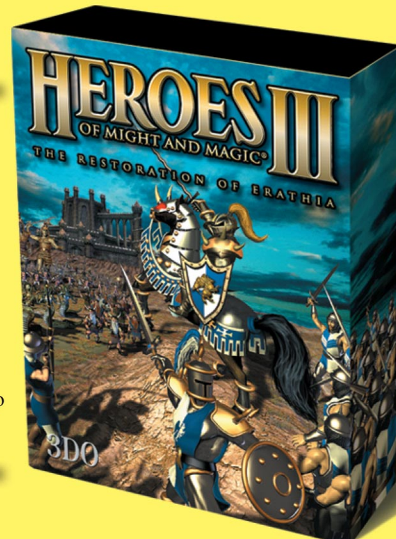
ГЕРОИ МЕЧА И МАГИИ III

Возрождение Эрафии

— Превосходная графика 800x600, 65 000 цветов; 3D персонажи, оружие, строения. Все 3D модели отрендерены в high color
— 16 новых героев, сотни магических заклинаний, артефактов и навыков. 8 новых городов и замков, более 120 уникальных юнитов
— Более 20 компаний глазами трех противоборствующих сторон, масса отдельных сюжетов и многопользовательских карт
— Усовершенствованный многопользовательский режим позволяет объединять до 8 игроков в командные баталии и сражения друг против друга. Игра по LAN или Internet (только для зарегистрировавшихся пользователей. Информация на www.buka.com)

Системные требования:
IBM PC или 100% совместимый,
Windows 95/98 или NT4.0 (sp 4)
Pentium 133 (P166 рекомендуется),
32 Mb RAM, 150 Mb на жестком диске,
4-х скоростной CD-ROM,
мышь
DirectX 6.0 совместимые звуковая и видео - карты.
Многопользовательский режим - модем 28800, TCP/IP или IPX (LAN)

Техническая поддержка, отдел продаж:
тел. (095) 111-51-56 факс. 111-70-60 Пн - Пят с 10.00 до 18.00 market@buka.com www.buka.com



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	Wargame
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Atomic Games
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P-166, 32 MB RAM (лучше P2-233, 64 MB RAM), Direct3D-совместимая видеокарта (лучше с 3Dfx), 28,8K модем, Win'95, Win NT
ОНЛАЙН:	www.microsoft.com/games
АЛЬТЕРНАТИВА:	Close Combat 2

Close Combat III: The Russian Front

«Есть одно оружие, которое побеждает все, имя этому оружию — храбрость.

«Робин Гуд — принц воров и нищих»

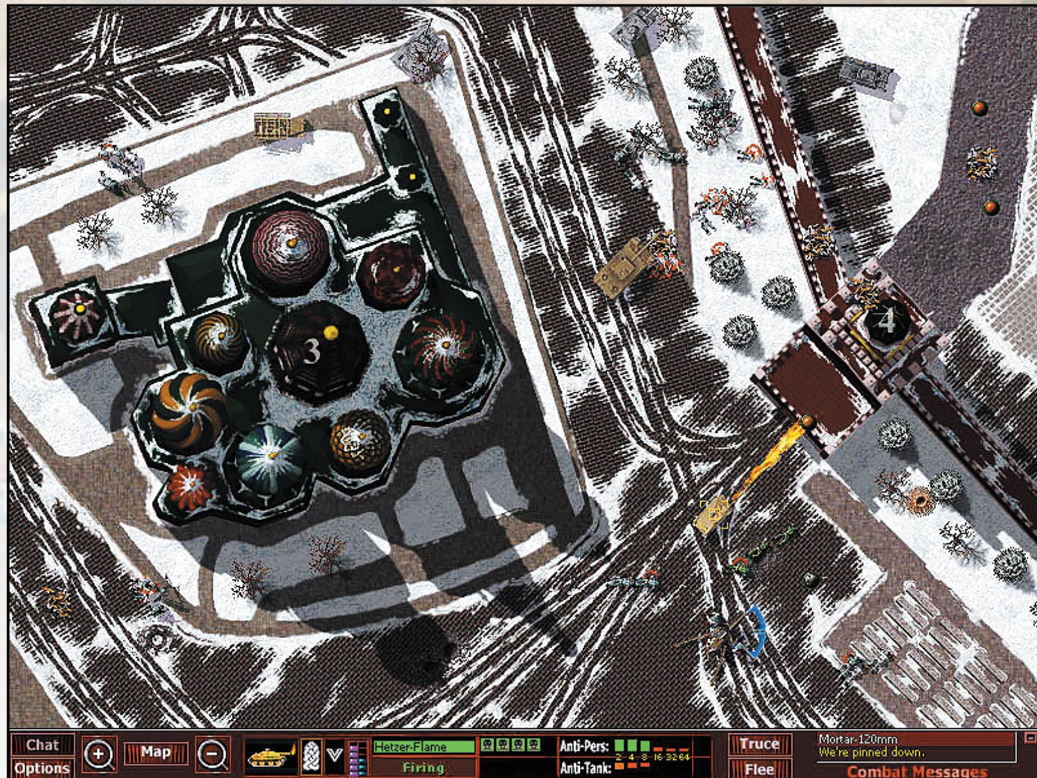
Павел МИНАЕВ

Вероятно на Западе игра будет оценена если не очень низко, то довольно посредственно, т. к. уж очень они не любят проекты, в которых мы (русские) принимаем активное участие.

Неужели и о заслугах нашего народа во Второй Мировой войне вспомнили на далеком Западе? Да, вспомнили, извинились и сделали так, что третья часть игры Close Combat полностью посвящена великому военному противостоянию Советского Союза и Фашисткой Германии, которое длилось долгих четыре года. И сделали не просто еще одну игру с набором отдельных боевых операций, а настоящую войну, где мы можем от начала до конца пройти путь побед и поражений наших предков. Так что нам в очередной раз предоставили возможность повлиять на уже известный ход истории и переписать ее на свой лад.

Хочется сразу сказать, что Close Combat: A Bridge Too Far и **Close Combat III: The Russian Front** сильно отличаются друг от друга, хотя на первый взгляд неискушенному человеку кажется, что они похожи как однояйцевые близнецы. Для того, чтобы увидеть ту громадную пропасть (разницу), которая существует между этими играми, надо более пристально всмотреться в них, уловить самую суть произошедших перемен. Поэтому первым делом я расскажу об изменениях, которые произошли с уже известными моментами игры. Отныне в боях теперь придется еще больше учитывать рельеф местности, т. к. разработчики добавили множество обьектов (деревьев, кустов и т. п.), что позволяет противнику, да и Вам тоже устраивать засады в самых неожиданных местах. Помимо этого в игре стало больше всевозможных зданий и построек. Появились церкви, сараи, небольшие амбары, а также дзоты и бункеры, из которых не так то просто выбить засевшего противника. Сражения стали теперь более глобальными, это становится ясно, если просто взглянуть на их названия. В игру введено такое понятие как минное поле, что значительно осложняет игроку жизнь, а также добавилось несколько новых состояний солдат, техники.

После рассказа о таких малозаметных деталях можно перейти и к возможностям игры, которых раньше не было. Самое первое и важное, что Вам бросится в глаза — это возможность сыграть как в отдельно взятые сражения и военные операции, так и во всю войну целиком: от первых летних дней войны на западной границе СССР и до последних майских деньков в полуразрушенном Берлине. Такие огромные возможности нам предоставляются впервые. Второе отличие состоит в том, что отныне при ведении боевых действий приходится учитывать время года (зима, весна, лето и осень), т. к. погодные условия теперь играют огромную роль. Так как предстоит играть долгих пять лет, то нам дали возможность модернизировать технику. Все-таки за пять лет войны появилось достаточно новых видов техники и оружия. В соответствии с появившимися возможностями изменилось и меню игры. Поменялся дизайн игры (меню), он



стал более мрачным, что создает атмосферу непростых военных будней (что так и было), и в тоже время предоставляет игроку гораздо больше информации, чем раньше. В игру введены личности командиров, которые играют достаточно большую роль в сражениях. Какую именно, я расскажу немного ниже.

Теперь несколько слов о звуке — это, пожалуй, единственная часть, которая потрясла меня с первых минут игры и заставила надолго застыть с открытым ртом и выпадающими глазами около монитора, вслушиваясь в доносящиеся звуки из динамиков. А все дело в том, что разработчики не поленились и сделали озвучивание голосов солдат, командиров на родном языке. Т. е. русские кричат по-русски, а немцы по-немецки, для тех из игроков кто не знает ни того, ни другого «могучего» языка, есть возможность все это прослушивать на английском. Правда, жаль, что тоже самое не сделали со всеми меню в игре. Надо заметить, что в игре вся музыка и звуковые спецэффекты сделаны очень качественно и реалистично. Например: перед началом боя можно послушать, как поют птицы и лают собаки, а в самый разгар сражения услышать звуки всех видов оружия и определить их.

В **Close Combat III: The Russian Front** Вы лично участвуете во всех боях. Правда, есть один существенный недостаток во всем этом, если Вас убьют, то бой автоматически становится проигранным. Сначала Вы пешком отмеряете твердь земную, но чуть позже можно пересесть на танк.

Ну и естественно раз Вы лично принимаете участие в боях, то по мере Ваших побед и поражений (надеюсь, что последнего у Вас будет меньше, чем первого) Вы получаете повышение по званию и можете повести в бой больше солдат и техники.

Как и в предыдущих играх серии Close Combat при воссоздании карт местности и рельефа для **Close Combat III: The Russian Front** разработчики из компании Atomic Games использовали высокоточные снимки с космических спутников и аэровоздушной сьемки. Так как большая часть сражений происходит на территории России и СНГ (бывшего СССР), то разработчики специально связывались с отечественными историко-военными архивами и запрашивали огромные обьемы различных документов, чтобы придать игре настоящую реалистичность. Надо сказать, что затраченные усилия себя оправдали.

Ну вот осталось упомянуть о графике, видеозаставкам и управлении, и у Вас будет достаточно полное представление о том, как сделан и чем отличается игра от других игр этой серии.

Управление. Оно по-прежнему в основном сосредоточено на мышке, но в игре появились горячие клавиши, которые позволяют вызывать различные меню, дающие всю необходимую игроку информацию о происходящих событиях. За счет того, что часть меню убрали с экрана, видимая часть поле боя стала несколько больше.

Графика и анимация. Разработчики из Atomic Games в очередной раз приложили все возможные усилия, чтобы сделать



ДОСТОИНСТВА

«Родная» тематика, отличные детализированные карты, высокая реалистичность.

НЕДОСТАТКИ

Пробелы в графическом исполнении.

РЕЗЮМЕ

Microsoft и Atiomic действительно постарались, чтобы цифра «3» в названии игры себя оправдала.

7.0

1	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



и без того хорошую графику еще лучше. Так что приготовьтесь к тому, что Вы на своем мониторе увидите, как движется на поле боя пехотинец, независимо от того ползет он или бежит, как танки едут через поле, совершая различные маневры, чтобы объехать какую-то преграду, как артиллеристы разворачивают пушку в сторону противника, а белый дым от выстрелов и черный от горячей техники поднимается в небо. Плюс к этому прекрасно вырисованы взрывы.

Все видеозаставки — это документальные кадры из хроники военных лет, которые хорошо подобраны и вставлены в игру.

С точки зрения технических усовершенствований надо заметить, что игра стала идти при разрешении 1280*1024 при 16 миллионах цветов. Помимо этого были внесены определенные изменения в движок игры, дабы добиться еще более быстрой и качественной работы, а также корректной передачи цветовой гаммы. Посмотрите на реальные скриншоты из игры, и Вы поймете, о чем я говорю.

Как и во всех предыдущих играх в **Close Combat III: The Russian Front** можно сыграть как в отдельные исторические сражения, так в целые военные операции, но и это не все, так как Вы можете пройти целиком всю войну, т. е. есть в режиме компании, в котором можно пройти войну от начала до конца. Всего в игре почти 30 самых известных и решающих в истории войны сражений, более 15 военных операций и 15 вариантов игры в режиме компании. Каждая боевая операция состоит из нескольких сражений (обычно от 3-х до 5-и), которые между собой взаимосвязаны. В режиме компании Вы участвуете во всех битвах Второй Мировой войны, причем в этом случае в игре есть определенные этапы (года), а каждая военная операция привязана к своим историческим аналогам. Перед каждым сражением Вы попадаете на брифинг к командованию, где получаете конкретные приказы и задачи. После этого Вам надо лично решить, кого из своих солдат берете в бой, а кто останется в тылу. Произошли определенные изменения в процессе боя: появилась возможность запросить временное перемирие (потом Вы продолжите этот бой вернувшись в него с подкреплением) или просто отступить, когда видно, что ситуация складывается не в Вашу пользу.

Некоторые изменения коснулись условий победы. Отныне не надо драться до последнего человека, хотя можно и так, главное сломить сопротивление противника, чтобы он начал отступать, выводить свои войска с поля боя. В этом случае победа автоматически остается за Вами. Правда, от этого старые условия победы не исчезли и не стали менее актуальны. Если провести некоторый анализ происходящих в серии изменений от игры к игре, то следует заметить, что в **Close Combat III: The Russian Front** соединились лучшие моменты из первых двух. Большинство сражений имеет свое логическое продолжение, т. е. почти невооруженным глазам видно, что Вы как бы с одной карты переходите на другую, которая продолжает предыдущую.

Если в Close Combat II: A Bridge Too Far разработчики сделали настоящую справочную энциклопедию по всему оружию, то в **Close Combat III: The Russian Front** они ушли от уже проверенной схемы и сотворили новый вариант. Теперь для того, чтобы узнать информацию о вооружении Ваших солдат надо посмотреть сначала в раздел «Info», а за подробностями обратиться в раздел «Детали» и там, все очень подробно расписано: какое оружие, сколько «стволов» есть у Ваших солдат, а для желающих можно еще и послушать, как стреляет данное оружие. Помимо этого, наведя курсор на интересующее Вас оружие, можно узнать его краткие характеристики. Так как в игре появились новые возможности (элементы управления unit'ами) можно было ожидать, что и в учебнике можно будет получить разъяснения на этот счет, но разработчики только туманно намекают, что неплохо было бы почитать в руководстве, которое прикладывается к игре (интересно, где его взять в нашей стране).

Все сражения **Close Combat III: The Russian Front** происходят в режиме реального времени (как и в предыдущих играх этой серии) поэтому все события происходят настолько быстро, что расслабиться хоть на минутку нет возможности: чуть-чуть зазевался и противник уже подбил твой танк, расстрелял твоих солдат. Происходящие события очень реалистично выглядят, т. е. убитые и раненые лежат на поле боя в крови, по всему полю видны воронки от снарядов, подожженные дома и деревья горят, из подбитой техники валит дым и т. д.





Но вот закончился бой и Вы вернулись в штаб, где можно спокойно посмотреть на его результаты (какие потери в живой силе и технике понесли обе стороны), получить награды и звания за проявленную храбрость в бою, отправить раненых в госпиталь, получить подкрепление, укомплектовать свой отряд перед новым боем, заменить старую технику на новую, и, конечно, лично посмотреть дело каждого своего солдата. О каждом Вашем солдате Вы можете получить почти любую информацию: его Ф. И. О., звание, сколько лет он вместе с Вами воюет, сколько у него наград и его личные характеристики (мораль, здоровье и т. д.)

Посмотрев на конкретного unit'а (танк, пулеметные расчет или взвод), можно получить краткую информацию по нему: численность подразделения, его состояние, кое-какие важные параметры по его возможностям в бою. Для того, что узнать больше надо нажать клавиши F5 или F7 во время боя и Вы узнаете, кто и чем конкретно занимается на поле боя.

Подобная реалистичность имеет свои плюсы и минусы. Если говорить о плюсах, то здесь все довольно ясно — для того, чтобы выиграть сражение, надо уметь правильно планировать бой, заранее предугадывать действия противника и т. д., а минусами здесь можно назвать возникающую иногда привязанность к своим подопечным, которых Вы знаете только что не в лицо. Иногда из-за этого приходиться по несколько раз переигрывать бой, чтобы не убили кого-то из таких «знакомых». Помимо этого сюда же можно отнести то, что игра захватывает своим реализмом (это плюс), а в минусы можно записать, что кое-кому не понравится то, что в игре надо разбираться и действовать, применяя свой ум.

О происходящих на поле боя событиях можно узнать из поступающих сводок с поля боя или же услышать, когда солдаты о них докладывают, надрывая глотку сквозь грохот и канонаду боя. Текстовые сообщения имеют цветовую окраску, дабы было легче определять их важность и приоритетность. В звуковых же сообщениях можно заметить интонации, т. е. в зависимости от его смысла в голосе говорящего слышны нотки паники, ужаса, простой человеческой трусости или «сталь» приказа в голосе командира. Как всегда разработчики уделили особое внимание AI unit'ов, что сразу же заметно на поле боя по их поведению.

При создании третьей части игры разработчики в очередной раз привлекли военных психологов, но на этот раз они чуток изменили распределение характеристик. Отныне при подборе себе подчиненных придется принимать во внимание несколько факторов, которые впоследствии могут сыграть в бою решающую роль. Перво-наперво следует обращать внимание на опыт солдата и моральный дух, который играет немаловажную роль в бою. Чем выше эти обе характеристики, тем более предсказуемым будет поведение такого солдата на поле сражения. Помимо этого в игру введено понятие лидера группу, которое и раньше было, но теперь он несет несколько другую нагрузку. Чем выше звание лидера, его опыт, мораль, тем больше вероятность того, что в зависимости от ситуации он сможет принять самостоятельное решение или выполнить Ваш приказ беспрекословно. Иногда это играет немаловажную роль, особенно, если Вы устраиваете засаду противнику. Несколько слов уделю тем физическим и психологическим факторам, которые влияют на поведение солдат в бою: физическое состояние, положение на поле боя, воинское звание и награды. Помимо вышеперечисленных факторов в игре есть еще некоторые аспекты, которые влияют на моральный дух солдат, но какие именно, это Вам предстоит выяснить самим.

По-прежнему одним из немногих недостаткой игры является то, что пехотинцы не подбирают оружие погибших товарищей или убитого противника. До сих пор невозможно использование авиации в целях поддержки наземных войск и дальнобойной артиллерии для проведения артподготовки перед атакой обороны противника. Правда, эти же недостатки замечены и предыдущих играх серии Close Combat. А также был замечен один «интересный» момент: если Вы закончили бой, независимо от его результата, сохраненная ранее игра автоматически перезаписывается. Согласно здравому смыслу этот недочет разработчиков можно отнести как к явным багам, так и к моментам, придающим игре большую реалистичность.

Как ни странно, ребятам из компании Atomic Games удалось сделать третью игру почти такой же хитовой как и предыдущие. Вероятно на Западе игра будет оценена если не очень низко, то довольно посредственно, т. к. уж очень они не любят проекты, в которых мы (русские) принимаем активное участие. Такое уже на раз бывало и еще не раз будет. Интересно, какая судьба ждет в дальнейшем эту серию, ведь все эпизоды Второй Мировой войны уже сделаны, хотя еще остались не освещенными сражения между Японией, СССР и Америкой. Интересно, догадаются ли разработчики, что на базе их оригинального движка можно сделать игры, посвященные сражениям других народов и эпох? Вы только представьте себе, как бы смотрелись античные сражения римлян и карфагенян, сделанные на основе этого движка.

СИ

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Square
РАЗРАБОТЧИК:	Square
ДИЗАЙНЕРЫ:	Hironobu Sakaguchi и Tetsua Nomura
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОНЛАЙН:	www.square.co.jp
ВЫХОД АНГЛОЯЗЫЧНОЙ ВЕРСИИ:	сентябрь 1999
АЛЬТЕРНАТИВА:	RPG от Square

FINAL FANTASY

Final Fantasy VIII

Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Здесь действительно есть на что посмотреть и даже, представьте себе, есть во что поиграть.

В истории любого популярного игрового сериала рано или поздно наступает тот момент, когда привычная и полюбившаяся игрокам формула вдруг перестает будоражить их воображение, приедается и начинает потихоньку надоедать. После наступления такого момента создатели сериала должны принять судьбоносное решение о внесении изменений в концепцию игры. Таких изменений, которые могли бы вновь заставить всех и каждого говорить о немного подзабытом было любимце с огнем в глазах и заплетающимся в экстазе языком. Но есть и совершенно другой путь эволюции, когда от игры к игре серьезных изменений не предпринимается, а на основные параметры накладывается лоскут обновленной графики, подштопанного игрового процесса и свежего интересного сюжета. Таким путем Square идет уже который год вместе со своей знаменитой серией **Final Fantasy**. Вот уже скоро десять лет, как Square увлеченно занимается продажей каждый раз одной и той же игры под разными соусами, столь замечательными и яркими, что мы каждый раз, внутренне готовя себя к очередной серии и в душе понимая, что и на этот раз **FF** придет к нам в дом точно такой же, какой она была один, два, три года назад, тем не менее замираем в ожидании. А все лишь потому, что Square умеет рассказывать красивые истории. **Final Fantasy** же — настоящее средоточение высококлассного, почти книжного сюжета и некоей игровой его подпитки, которой почему-то всегда уделяется огромное количество внимания. Сложно сказать, что привлекает нас в таких играх. Ведь, собственно говоря, за последние годы **Final Fantasy** из полноценной RPG превратилась, по сути, в интерактивный роман, скрепленный в единое целое лишь этими вспомогательными игровыми приложениями. Наверное, все-таки это магия запутанных детективных и любовных историй, бесконечных путешествий, встреч с новыми персонажами и постижение этой странной философии, которую исповедует **Final Fantasy**.

Восьмая серия игры вышла намного быстрее, чем можно было бы предполагать, учитывая, что Square не старается в разработке игр серии **FF** укладываться менее чем в двухлетний срок. И, тем не менее, **FF8** была разработана меньше чем за полтора года и, более того, была отложена всего лишь однажды, что по сравнению с длительной канителью с **FF7** казалось результатом просто невероятным. Игра с огромным бюджетом и весьма внушительной командой разработчиков, будучи всего лишь вторым по счету появлением **Final Fantasy** на PlayStation, будет также и последней игрой этой серии на старой приставке Sony, что опять сыграет на руку Square, очень уж не желающей что-либо изменять в успешной формуле. Точно так же, как в свое время с **FF7** на PlayStation, в **FF9** на PlayStation II будет сделан упор на новый уровень графического оформления, а вовсе не на новшества в игровом процессе. Что же касается восьмой серии игры, то о ней разговор совершенно особый. Будучи совершенно идентичной своим предшественникам по сути, **FF8** все-таки сделала какой-то маленький, возможно, даже неощутимый шажок, который позволяет нам с твердой уверенностью сказать, куда сериал пойдет дальше. Эксперименты компании, на совершенно неприспособленном для таких вещей оборудовании, по созданию реалистично выглядящих моделей персонажей, по комплекциям, идентичным человеческим, производились, очевидно, с целью того, чтобы выяснить, насколько близка станет игроку подобная игра, но созданная полностью трехмерной, с использованием мощной приставки нового поколения и с качеством, идентичным сногсшибательным 3D-видеороликам Square в **FF8**. Эти самые мультики являются одновременно, наряду с традиционно сильной историей, главным притягательным фактором, который непременно заставит вас сыграть в это произведение искусства. И если два с половиной миллиона японцев выстроились все как один 11 февраля у дверей торгующих играми магазинов, то это, по крайней мере, значит, что эксперимент хотя бы наполовину удался. Новый «реалистичный» облик игроки приняли, и, похоже, им он нравится больше, чем мало соответствовавшие окружению мультяшные герои **FF7**. Вместе с играми, которые постепенно расстаются с пятипиксельными персонажами и стандартными рисованными изображениями, настоящий переворот может вскоре ожидать и весь жанр японского аниме, воздействие высоких технологий на который сейчас сильнее, чем когда-либо.







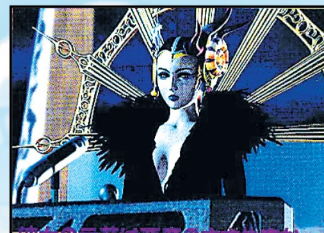


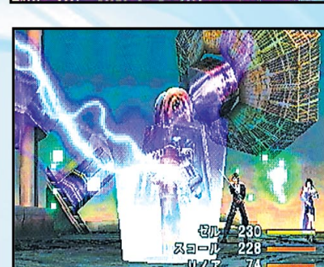




В **Final Fantasy VIII** стоит поиграть. Ради мультиков, ради истории, просто ради того, чтобы получить этот колоссальный эмоциональный заряд, который Square'вские RPG почти всегда в нас пробуждают. Новая игра в этом списке — далеко не исключение. **FF8** — это все, что вы ждете от **Final Fantasy** сегодня, не больше и не меньше. Это игра, отточенная и элегантная в завязке, невероятно продуманная и богатая событиями и, как всегда, постепенно увядающая ближе к завершению. Над **FF8** сценаристы поработали много лучше, чем над предыдущим проектом, и поэтому явных дыр в сюжете, насколько мне удалось выяснить при помощи японской версии игры и ее перевода на английский (весьма грамотно произведенного одним из фанатов игры — этот перевод можно найти на http://oro.simplenet.com/ff8), здесь вам найти не удастся. История игры, как всегда, вертится вокруг Большой любви и Большой политики и представляет собой весьма незаурядное самоценное литературное произведение. Но главное отличие от всех прошлых частей игры заключается, естественно, в облике главных персонажей. Впервые в истории в **Final Fantasy** появились нормальные люди, нормального роста, веса и пропорций (пожалуй, лишь с длиной ног переборщили), с различимыми чертами лица. Tetsua Nomura, бессменный дизайнер персонажей сериала, вправе гордиться своей работой — на сей раз она выполнена практически безукоризненно. Squall и Rinoa, наша новая «сладкая парочка», смотрятся просто великолепно. Подкрепленный новыми возможностями по созданию графических роликов Nomura сумел практически идеально воссоздать каждый персонаж, да столь мастерски, что буквально у каждого на лбу написана вся его биография. В стремлении придать сюжетной линии менее детский и сказочный облик авторы игры попытались усложнить диалоги, насытить их не обыкновенными пересказами событий (кто не помнит подобных монологов о прошлом героя минут на пятнадцать), а снабдить всю эту совершенно необходимую чепуху каким-то подобием живого диалога. Соответственно, реплик стало больше, смысла — меньше, но зато игра стала выглядеть менее статично, хотя многие подобные «интерактивные диалоги», в которых вам предлагается принимать какие-то простые решения, выглядят просто смешно. Ну, например, при входе в радарную установку, к которой команду послали для испытания, Zell спрашивает у Squall'а, стоит ли подниматься наверх на лифте. Было бы понятно, если бы можно было подняться на чем-то еще. Однако никаких других средств для такого подъема не имеется, зачем вообще такой разговор. Позже выясняется, что все-таки он нужен, поскольку игрок, может, хочет еще немного побродить внизу, а не сразу ехать наверх. Весьма занятно. Все же до конца преодолеть мультяшность, наивность и простоту истории создателям игры не удалось, и, даже лишившись «супердеформированных» персонажей, **Final Fantasy** осталась игрой с эдаким SD-сюжетом.

Самое сильное место игры, как уже говорилось, — компьютерная анимация. Square поднялась в этой области на недостижимый уровень, и теперь уже кажется, что ее гавайская студия может отрендерить и анимировать абсолютно все. Для **Final Fantasy VIII** было создано более 70 минут видеороликов, от довольно-таки простых сценок на пару секунд до сверхдетализированных и необыкновенно впечатляющих батальных картин. И, разумеется, совершенным особняком стоит минутный ролик, посвященный выпускному балу студентов Garden, первой встрече Squall'а и Rinoa. Как кудесникам из Square удалось добиться такого невероятного эффекта, понять невозможно. Пожалуй, впервые за всю историю видеоигр синтезированный ролик без реальных актеров столь ярко передает эмоциональное состояние героев. Первые два диска забиты видеороликами до отказа, и среди них имеется несколько шедевров, вполне





ДОСТОИНСТВА
Сильный сюжет, подкрепленный выдающимися работами по компьютерной графике.

НЕДОСТАТКИ
Несбалансированная боевая система, MIDI-звук, слабая внутриигровая анимация персонажей.

РЕЗЮМЕ
Лучшая Final Fantasy на PlayStation. Играется почти так же хорошо, как и смотрится.

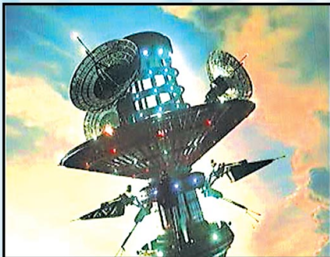
9.0

2	VIDEO
0.5	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



достойных встать в один ряд вместе со сценой бала, далее же поток постепенно начинает пересыхать, хотя все еще остается весьма внушительным. В этом нет никаких неожиданностей, ведь для Square наиболее важным является именно начало игры, а вовсе не ее конец, до которого вообще мало кто из обычных игроков дойдет. Совершенно нормальная практика.

Все нововведения в игровом процессе служат одной единственной цели — немножко отвлечь игроков от стихийного фэнтези и, наконец, немножко разнообразить битвы, которые после выхода **FF7** во всех RPG стали походить на ксерокопии друг друга. Square лишила нас практически всех типичных атрибутов, которыми привыкли за долгие годы пользоваться игроки — исчезли десятки видов оружия и одежды, улетучился индикатор магических сил, вообще полностью исчезла привычная схема использования заклинаний. Удивительнее же всего то, что даже при всех этих изменениях система боев все равно не отошла от начальных позиций ни на йоту. А все изменения оказались не кардинальными, а лишь структурными. Да, теперь перед тем, как применить заклинание, его придется украсть у какого-нибудь противника или достать в специальном магическом фонтанчике. На самом же деле можно считать, что команда Draw, запускающая процесс похищения заклинаний, почти идентична приему героем эликсира, восстанавливающего магические способности. Хотя введение в боевую систему столь развернутых способностей по поглощению персонажем магии и кажется чем-то очень важным, этот момент лишь позабавит некоторое время, а потом его использование входит в привычку, не вызывая более никаких восторгов. Что касается огромного количества обмундирования, которое всегда разнилось и не могло передаваться от героя к герою, то с такой системой действительно давно было пора заканчивать. Что Square с превеликим удовольствием и осуществила, но путем не полной отмены одежды и различий в оружии, а лишь серьезным ограничением их количества. Теперь новый меч или хлыстик вы сможете получить лишь после выполнения какого-то очень важного поручения, а просто так в торговых лавках подобные вещи продаваться не будут. Разделаться заодно и с торговлей разработчики все-таки не решились, однако смогли ограничить ее лишь продажей немногочисленных зелий, делая таким образом деньги в мире **FF8** практически не нужными. Вместо материи и бесконечных поисков более эффективного оружия игрокам теперь выдана на руки новая игрушка — Guardian Forces. GF — это особые магические создания, которые, фактически являясь членами вашей команды, способны прилететь на помощь в трудную минуту и накрывать противников лавинообразными атаками. Добыть их бывает порой очень и очень непросто, но зато в награду за ваши старания GF дают возможность не только пользоваться магией и, например, применять различные предметы в ходе битвы, но и позволяют вам их постепенно тренировать, повышая характеристики и experience самих монстров. У каждого имеется свой показатель здоровья, атаки, защиты, и, заменив героя на поле боя после выхода, GF сам становится в ряд бойцов, подменяя индикатор HP персонажа своим собственным. В это время он может быть подвергнут атаке и даже убит. Более того, каждый из доступных вам GF способен обучаться дополнительным навыкам, от повышения уровня собственного здоровья до усиления атак и добавления своему хозяину особых магических способностей. А обладая новым устройством PocketStation, вы сможете перенести GF на эту карточку памяти и выращивать его там на манер Тамагочи. Еще одной интересной добавочной «фенечкой» **Final Fantasy VIII** является карточная мини-игра. На протяжении всей игры вы будете встречать десятки и сотни персонажей, и практически с каждым из них вы сможете сыграть в особую карточную игру на манер Magic: The Gathering и ей подобных. Целью ставится необходимость захватить карты противника, а игра довольно проста и напоминает какую-то странную смесь покера с подкидным дураком.







Случайные битвы теперь в большей мере зависят от территории, на которой они проводятся. В соответствии с этим выбирается даже среднее время, которое вы сможете провести в том или ином месте, прежде чем на вас нападут монстры. Разумеется, во всех битвах решающее значение оказывают GF, однако мощные редкие заклинания (которыми необходимо отовариваться оптом у боссов) тоже частенько выручают. В общем, взглянув на игровую систему **FF8**, понимаешь, что никаких особенных продвижений в ее развитии, в общем-то, незаметно. У игры имеется свой почерк, свой характер, она, безусловно, не похожа на предыдущие серии, но наследственность дает о себе знать буквально в каждом кадре. Типичные головоломки, типичная боевая система, все как обычно. И, тем не менее, приятно, что авторы игры решили хоть как-то разнообразить процесс.

Final Fantasy VIII — одна из самых красивых игр на PlayStation, из числа тех, на которые просто приятно смотреть. Наконец-то на персонажах и монстрах появились яркие и четкие текстуры, сами модельки стали несколько сложнее. Тем не менее, сильного скачка в качестве графики вам заметить не удастся. Наличие текстур в современной игре никак не может быть воспринято как что-то совершенно невероятное, а новых спецэффектов Square в **FF8** вводить не стала. Игра выезжает исключительно на великолепно отрендеренных 2,5D-картинках, на фоне которых, собственно, и происходит действие. Хотя здесь с момента выхода **FF7** тоже немногое изменилось, Square все же учла опыт прошлых лет, немножко поиграла с положениями камеры, что добавило игре солидности и дало программистам установку максимально оживить задний план. Удалось это лишь отчасти — большинство «задников» по-прежнему мертвы и особенного участия в вашей судьбе не принимают. Тем не менее, то тут, то там разбросаны всяческие фонтанчики, струящиеся ручейки, какие-то мигающие кнопки или дергающиеся рычажки... Качество рендеринга, конечно, серьезно возросло, и красота плоских картинок превосходит **FF7** во многих аспектах. Переходы с видеороликов на игровые экраны теперь реализованы на редкость плавно, иной раз не получается даже заметить, где еще были полигонные персонажи и в каком месте они оказались заменены на силиконовые модели.

Напоследок — главная претензия. Отсутствие голосовой озвучки вызвало бурные негодования среди фанатов RPG еще в момент выхода **FF7**, и теперь, по прошествии еще пары лет, подобное пренебрежение желаниями игроков (да еще и в проекте, бюджет которого от включения в него озвучания увеличился бы максимум на десять процентов, если учесть еще и расходы на добавочный диск-два, связанный с обьемом данных, необходимых для записи звука) — непростительная ошибка со стороны Square. Разумеется, **FF8** купили и без этого, но имидж сериала в глазах покупателей постепенно складывается не слишком привлекательный. То же самое можно сказать и по поводу примитивистской MIDI-музыки. Доколе мы будем терпеть звучание «на уровне лучших стандартов SNES» на мощной и способной на воспроизведение нормального звука платформе? Если уж Square и не собирается ничего конкретно менять в своем проекте для PlayStation 2, то, по крайней мере, этими двумя пунктами заняться придется непременно. Можете себе представить «немую» **FF9** на новой суперприставке Sony? И я не могу.

Final Fantasy 8 — игра далеко не идеальная, отчасти непродуманная и слегка отсталая по части дизайна, однако чрезвычайно дорогая и покоряющая своими масштабами. Здесь действительно есть на что посмотреть и даже, представьте себе, есть во что поиграть. Советовать японскую версию, вышедшую в марте, я смогу лишь тем читателям, которые смогут получить доступ к переводу японского текста в игре, остальным же придется ждать сентября, когда Square Electronic Arts выпустит **FF8** в США и Европе. Но поиграть в это, несомненно, очень талантливое произведение необходимо всем. А разговоры о переломном моменте в истории сериала **Final Fantasy**, увы, придется отложить до следующей серии.

СИ

ПЛАТФОРМА:	PlayStation
ЖАНР:	Action
ИЗДАТЕЛЬ:	SCE
РАЗРАБОТЧИК:	989 Studios/Eidetic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОНЛАЙН:	www.sce.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Metal Gear Solid, Duke Nukem: Time to Kill, Golden Eye

Syphon Filter

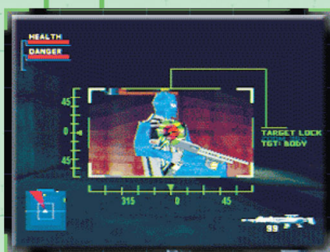
Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Syphon Filter, несомненно, является удачной игрой, достойной похвалы. Многие игроки это, несомненно, уже оценили.

Что нам стоило ожидать от игры, произведенной на свет печально известной 989 Studios (бывшей SISA), ранее создавшей такие «шедевры», как Blasto, Cool Boarders 3, Twisted Metal 3 и многие другие проекты, навсегда заклеймившие их разработчиков если уж не позором, то, по крайней мере, явственным неодобрением как публики, так и прессы. Потешаться над игрушками от 989 настолько вошло в моду, что любой анонс очередного проекта в нашей редакции, например, всегда вызывал дружный хохот. Изрядно повеселились мы и над **Syphon Filter**, показанный в прошлом году на E3 и казавшийся не более чем очередной наитупейшей попыткой скопировать элегантный и гениальный Metal Gear Solid от Konami. Каково же было наше удивление, когда внезапно вышедший в свет **Syphon Filter** оказался игрой, совершенно несопоставимой по качеству, да и по масштабу со всем, что раньше делала 989. **Syphon Filter** — конечно, клон. Однако сделанный добротно, красиво и грамотно. В результате у разработчиков получилась первая по-настоящему интересная игра, выигрывающая как с технической точки зрения, так и с чисто игровой. В чем же дело? Неужели у 989 наконец-то открылись глаза, или, может быть, неудачные прошлые опыты заставили компанию в корне пересмотреть свою тактику? Не совсем так. Пока 989 не представит еще хотя бы пары приличных игрушек, ни о каком восстановлении репутации фирмы речи не пойдет, а **SF** будет считаться лишь одним единственным удачным попаданием в точку. Тем более что ответственность за разработку этой игры несет на себе небольшая студия Eidetic, которая, собственно говоря, к 989 имеет весьма призрачно прощупываемое отношение. **Syphon Filter** — типичный пример того, как однажды кем-то (в данном случае, похоже, Konami) подмеченная деталь, будучи для этого «кого-то» далеко не столь необходимой и ценной, получает развитие в произведении третьего лица. Элементы Metal Gear Solid, связанные с Action-порцией игры, проступают в **SF** практически на каждом углу — творение Konami было явно взято за основу.

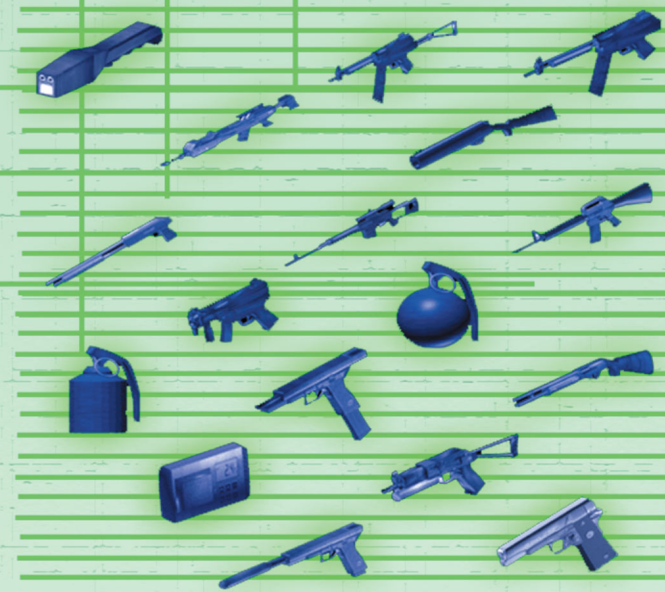






О **Syphon Filter** обычно говорят, что игра представляет собой MGS, из которого изъяли сюжетную часть и значительно усилили собственно gameplay. Действительно, про сюжет лучше и не скажешь. То, с какой изобретательностью американцы обычно создают истории для своих игрушек и с какой тщательностью они прорабатывают персонажей, обычно просто поражает наше воображение. На сей раз, правда, истерики у вас не случится, однако порядочную скуку история точно на вас нагонит. Если, конечно, читать все сообщения и пытаться разобраться в происходящих событиях. **SF** совсем не об этом. Все, что вам требуется для начала знать, это то, что какие-то очень нехорошие люди, наверное, из России, решили потравить всю Америку каким-то новым особо опасным вирусом. Раскидали бомбы по городам и селам и уже было приготовились их взорвать, но опять в чем-то просчитались. Доблестные спецслужбы не дадут нам отравиться! Думается, чтобы избавить американскую общественность от подобного патриотического маразма, придется ей в усиленных дозах прописывать просмотр Михалковского «цирюльника». Отсутствие продуманного сюжета, впрочем, практически не вредит **SF**, поскольку на игровой процесс и построение миссий оно не влияет. Что же касается получаемых вами в процессе игры заданий и их разнообразия, то здесь разработчики развернулись в полную силу. Чем вам только ни придется заниматься — шпионить, устраивать диверсии, убирать свидетелей, участвовать в полномасштабных военных действиях и пробираться в одиночку сквозь кишащие врагами леса, действовать в совершенно различных погодных, временных и географических условиях... **Syphon Filter** — это самая настоящая энциклопедия спецагента, обьемистая и насыщенная. В игровом процессе **SF** берет многое и от MGS, и от Golden Eye, и даже от недавнего хита Duke Nukem: Time to Kill, поражая динамикой и искусно сконструированными уровнями. Баланс между беганьем по территории, стрельбой по врагам и решением всевозможных головоломистых задачек поддерживается великолепно, и, наверное, именно этот момент делает **SF** столь великолепной игрой. Еще Golden Eye показал, как это хорошо, когда у героя имеется в распоряжении множество разнообразного оружия. Данный факт разработчики **SF** взяли на заметку и постарались втиснуть в свою игру чуть ли ни все, что вообще способно стрелять и взрываться. На полное перечисление доступных видов оружия уйдет не одна строчка, причем даже в самых первых миссиях вы сразу получаете доступ к почти десятку различных видов снаряжения. Разумеется, получаете вы его из шкафов и сейфов различных учреждений, а также изымаете у многочисленных противников.





Вечная беда игр от 989, управление, на этот раз не то что бы стало сильно лучше, но все же каким-то образом его удалось приспособить под нужды главного героя. Тем не менее, например, тот факт, что герой может лишь поворачиваться или бежать вперед, и никогда то и другое одновременно. Нет нужды говорить о том, как это неудобно. Тем не менее, эту пилюлю разработчики смягчили тем, что добавили к стандартным клавишам управления и два нижних «shift'a» для смещения персонажа вправо/влево, то есть, для strafe. Печально то, что героя частенько заносит на поворотах, а уж залезть в узкий дверной проем ему вообще иногда оказывается не под силу. Сложностей с камерой удалось избежать лишь чудом, закрепив ее почти строго в паре метров от героя и делая последнего полупрозрачным при слишком серьезном приближении. Подобная система весьма неплохо работала в Infogrames'овской Mission: Impossible, и применение ее в **Syphon Filter** оказалось более чем кстати. Единственный недостаток — невозможность как следует оглядывать помещения и территорию на все 360 градусов. А, как известно, снайперы очень любят селиться на крышах — увидеть их оттуда, благодаря **SF**, практически невозможно, благо герою достаточно лишь правильно выявить направление, откуда раздаются выстрелы, а попадет в противника он уже без вашей помощи. Кое-какие неудобства есть и в интерфейсе. К примеру, при переборе оружия (делается он с зажатой клавишей Select при помощи Shift'ов) вам демонстрируют лишь картинки, забывая напомнить текстом, какое именно орудие для убийства сейчас находится в руках. Мелких недочетов в игре масса, но крупных, к счастью, практически нет.



Игру удалось сделать необыкновенно красивой и атмосферной. Отчасти благодаря грамотному использованию ресурсов, отчасти из-за отличных разнообразных текстур, а также благодаря классной работе дизайнеров. Каждый уровень действительно запоминается, и будь то сверкающий огнями горящих полицейских машин город, заснеженные горы, туманные и влажные джунгли, у каждого места в **SF**, несомненно, имеется собственное лицо. Очень хорошо поставлена работа с освещением. Несмотря на то, что никаких особенных технических изысков разработчики не предпринимали, игра смотрится весьма и весьма хорошо. И уж во всяком случае **SF** выглядит ярче, чем серый и как-то чрезмерно реалистично трактующий мир MGS. Здесь же все выглядит, как в хорошем мультбоевике, события быстро сменяют друг друга, декорации ярки и неназойливы. Игра несколько темновата, но такова специфика жанра. К тому же, тьма эффективно разгоняется при помощи осветительных приборов. На приличном телевизоре с большой диагональю картинка кажется прилично размытой, стандартное PlayStation'овское разрешение дает о себе знать, однако я не сказал бы, что это сильно портит впечатление.





Syphon Filter, несомненно, является удачной игрой, достойной похвалы. Многие игроки это, несомненно, уже оценили. Кое-кто еще оценит. Будучи сам по себе проектом, совершенно лишенным оригинальности, **SF** все же умудрился выродиться во что-то весомое и, главное, приятное для времяпрепровождения. А для игры такого класса большего не требуется. Конечно, мы вправе были бы потребовать более качественной анимации, корректной работы камеры и управления поудобнее. Но на самом деле хочется лишь, чтобы игра была немного попроще, чтобы ее можно было запросто пробежать за вечерок-другой, получить массу удовольствия и новых ощущений и потом быстро забыть. Занудное же выполнение каждой миссии, и многократный ее провал (а **SF** потребует от вас недюжинных шпионских навыков) как-то очень быстро заставляют отвернуться в сторону более простых развлекательных проектов. Поэтому если на MGS был в свое время навешен ярлык, уличающий игру в чрезмерной лаконичности, то у творения 989 проблема кардинально противоположная — **Syphon Filter** оказывается слишком длинной игрой, чтобы у вас хватило времени и желания пройти ее до конца.

СИ

ДОСТОИНСТВА
Хорошая графика, продуманные миссии, высочайшее разнообразие в игровом процессе.

НЕДОСТАТКИ
Множество мелких недочетов, связанных с интерфейсом, работой камеры, непродуманным управлением.

РЕЗЮМЕ
Первая по-настоящему хорошая игра от 989 Studios. Чего не ждали, того не ждали.

7.5

1.5	VIDEO
0.5	SOUND
1	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

ПЛАТФОРМА:	N64
ЖАНР:	аркада
ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РАЗРАБОТЧИК:	HAL Laboratories
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1-4
ОНЛАЙН:	www.nintendo.com
АЛЬТЕРНАТИВА:	Power Stone

Super Smash Brothers

Борис РОМАНОВ
borisr@gameland.ru

Самая веселая игрушка на N64 со времен Mario Kart. Nintendo вновь заставляет нас играть в этот примитивизм и радоваться жизни вместе со старыми героями. Запомните только одно — это совсем не файтинг.

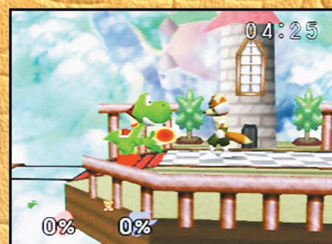
Чем проще — тем лучше. Именно таким вот лозунгом вооружилась японская команда разработчиков HAL Laboratories, которая, в сотрудничестве с Nintendo, соорудила, наверное, одну из самых веселых, доступных и затягивающих игр за последние несколько лет. Причем соорудила она ее настолько искусно, что на первых порах кажется, будто и придраться в ней не к чему. А все почему? Да потому что, в отличие, скажем, от большинства российских разработчиков, японцы, и в особенности Nintendo, при разработке практически всех своих проектов руководствуются принципом разумной достаточности. Иными словами, они не стараются запихнуть в свою игру все, что только можно, не развив должным образом ни один из элементов игрового процесса. Вместо этого они берут простую идею и, в зависимости от финансирования и таланта, развивают ее до тех или иных масштабов. Именно поэтому в Японии и рождается такое неприлично большое количество «маленьких милых игр», которые, ничего особенного собой не представляя, способны влюбить в себя до беспамятства любого игрока. К сожалению, эта любовь очень часто мешает реально оценивать достоинства этих произведений, в результате чего мы можем очень часто наблюдать такие патологические случаи, когда какую-нибудь ерунду типа Parappa The Rapper зарвавшиеся «критики» пытаются преподнести нам как нечто значительно большее, чем оно на самом деле является. Но это уже, как говорится, издержки производства, от которых никуда не деться, и речь здесь идет, собственно говоря, не об этом.



Как вы, наверное, уже смогли догадаться, описываемая на этой странице **Super Smash Brothers** как раз и является подобной маленькой милой игрой, которую ну просто невозможно не полюбить. Но даже не это главное. Основным достоинством (и недостатком) **SSB** является то, что она относится к модному нынче направлению маразматично-идиотских игр, которые создаются как бы в шутку, и даже не пытаются казаться серьезными и наделенными глубоким игровым процессом. Более того, на первый взгляд все происходящее в них может не без основания показаться нам попросту глупым и пустым. Однако в том и заключается все волшебство японцев, что даже к разработке таких вот идиотских игр они относятся со всей серьезностью, на которую только способны.

А то, что **Super Smash Brothers** действительно является типичной маразматично-идиотской игрой, созданной в лучших японских традициях последних лет, сомневаться не приходится. Судите сами. В этой игре вам будет предоставлена возможность, выбрав любого из самых известных Nintendo'вских героев (Mario, Luigi, Link, Samus, Pikachu, Yoshi, Kirbi, Samus, Fox Mc Cloud, Donkey Kong и т.д.), принять участие в сумасшедшей драке, которая, на самом деле, дракой совсем и не является, а представляет собой стилизованный под игру этого жанра вариант классической аркады Mario Bros, в которой метание черепашьих панцирей было заменено на более актуальный в конце 90-х контактный бой. Здесь также, как и в той игре, появившейся на свет около 20 лет назад, все действие происходит в одной плоскости и на одном экране, и ее основной целью является любым способом испортить жизнь своим оппонентам и, при этом, самому остаться в живых. В ней также парят над землей платформы (которые теперь называются умным словом «интерактивный задний план») и появляются в случайном порядке power'up'ы, борьба за получение которых становится чуть ли не самым интересным занятием в игре. Но, самое главное, в ней присутствует тот дух беззаботных восьмидесятых, который, казалось бы, покинул современные игры уже навсегда. Однако **Super Smash Brothers** — это не просто очередной римейк классической игры, в которой все нововведения заканчиваются на замене спрайтов полигонами. Вместо этого Nintendo, в лучших своих традициях, постаралась как можно шире развить свою древнюю, но все еще интересную концепцию, чтобы в конце концов предоставить нам продукт, который бы казался совершенно новым и действительно ни на что не похожим. Ну, а то, что Nintendo, как обычно, не забыла в своей игре как можно сильнее надавить на наши чувства ностальгии по давно ушедшим годам (и давно пройденным любимым играм), говорить, наверное и вовсе не стоит. Это ее коронный и беспроигрышный трюк, с которым приходится лишь смириться и принимать его таким, какой он есть.









Но вернемся к делу и рассмотрим поближе весь этот дурдом по имени **Super Smash Brothers**.

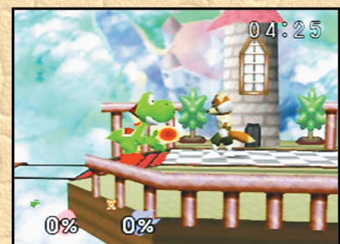
Итак, начнем с того, что данный проект был создан, в первую очередь, для игры, как минимум, вдвоем, а лучше втроем-вчетвером. В этом вопросе он не намного отличается от любой другой драки, где режим игры для одного человека является всего лишь неким малосущественным дополнением. Тем не менее, здесь он все-таки присутствует и, в отличие от большинства современных драк, предоставляет возможность не только потренироваться, но и получить определенное удовольствие. Удовольствие, несомненно, не сравнимое с multiplayer'ом, однако и за то спасибо. Так вот, в этом режиме вам будет дана задача за отведенное время выпихнуть с уровня, либо причинить как можно больше ущерба (который в этой игре измеряется процентами) одного, двух, трех или даже пару-тройку десятков различных подлых вражин (если таковыми, конечно, можно назвать вышеперечисленных Mario, Luigi, Pikachu, Yoshi или Kirbi) и не дать им сделать с вами то же самое. Для этого вам будет дана возможность, в зависимости от выбранного героя, молотить их руками, ногами, кидаться в них бомбами или стрелять из различных орудий массового поражения. Можно будет также и немного попрыгать по платформам, на которых периодически появляются различные power'up'ы, временно расширяющие ваши возможности. Между этими уровнями вам будет дана возможность отдохнуть и поиграть в различные мини-игры, представляющие собой примитивные плоские аркадки, которые, правда, великолепно справляются со своей ролью разбавителя немного монотонного игрового процесса.

Совсем другое дело — multiplayer. Его уже разбавлять ничем не надо. Берем четырех человек, сажаем их перед телевизором, выбираем себе любимого персонажа и что есть сил стучим по кнопкам, пока чей-нибудь герой не останется в гордом одиночестве. Иными словами, **SSM** в этом режиме представляет собой типичную игру «царь горы», в которой игрокам приходится стараться любыми способами выпихнуть противников с вершины (роль которой здесь выполняют небольшие, но довольно разнообразные уровни) и не дать это сделать другому. Но на этом, к счастью, игровой процесс этого продукта не заканчивается. Для того чтобы разнообразить и расширить игру, Nintendo добавила в нее восемь основных и еще несколько побочных персонажей, обладающих своими собственными неповторимыми возможностями, не ограничивающимися рукопашным боем, столько же различных по своему построению арен, каждая из которых имеет свою собственную «изюминку», ввела в игровой процесс 2 варианты достижения победы (можно либо вытолкнуть персонажа с «ринга», либо за отведенное время причинить ему максимальный ущерб), не стала тупо наказывать игрока за его ошибки, сделав падение с ринга событием легко исправимым, а также смогла предоставить игрокам игру практически с идеальным управлением, красочными уровнями и, самое главное, любимыми героями. И, на самом деле, весь кайф **Smash Brothers** заключается именно в них. Все дело в том, что для фаната Nintendo, да и просто для любого поклонника видеоигр, такие герои как Mario, Luigi или Yoshi имеют особое значение. Так уж сложилось, что многие из нас именно с ними провели свое детство, и они нам кажутся практически такими же родными и любимыми, как тот же крокодил Гена с Чебурашкой или заяц с волком из сериала «Ну, погоди!». И видеть их сегодня вместе в одной сумасшедшей драке, игровой процесс которой, к тому же, безумно напоминает игры далекого прошлого — удовольствие, надо сказать, просто неописуемое. А ведь стоит лишь только на секунду забыть о ее героях, и сразу нам станет видно, что, на самом-то деле, игровой процесс этой игры уже давным-давно устарел, что ее герои, обладающие небогатыми возможностями, не до конца сбалансированы, ее интерфейс недостаточно удобен, ну и так далее и тому подобное. Но делать вы этого не станете, потому что, даже при всех ее проблемках, играть в **Smash Brothers** вам будет безумно весело и очень интересно.









В общем, вышедший пока только в Японии проект **Smash Brothers** среди фанатов Nintendo имеет все шансы стать настоящей культовой игрой. Остальные же ее, естественно, не заметят, отнеся все это безобразие (в лучшем случае) в список странных японских игр, сущность которых им просто не дано понять. Ну и Бог с ними, нам-то это все равно нравится.

СИ

ДОСТОИНСТВА

Все любимые Nintendo'вские герои в одной сумасшедшей и увлекательной игре, обладающей великолепным режимом multiplayer.

НЕДОСТАТКИ

Неглубокий и, по сегодняшним меркам, даже несколько примитивный игровой процесс. Немного запутанный интерфейс. Нацеленность игры исключительно на фанатов Nintendo.

РЕЗЮМЕ

Super Smash Brothers — это увлекательная и веселая игрушка, причем в самом прямом смысле этого слова. Ветеранам она напомнит о давно ушедших годах (и выбьет из них ностальгическую слезу), а новичков познакомит с тем, во что наши предки играли лет так 15-20 назад. В общем, ничего особенного собой не представляя, SSB способна понравиться всем игрокам, особенно тем из них, для кого имена знаменитых Nintendo'вских героев что-нибудь да значат.

7.5

1	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1	GAMEPLAY
2	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

Окончание. Начало в номере 37 (февраль).

Legend of Zelda: Ocarina of Time

Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

ДЕЙСТВИЕ СЕДЬМОЕ. В КРАТЕРЕ ОГНЕДЫШАЩЕГО ВУЛКАНА.

Отправляясь на поиски **Fire Medallion**, заверните по пути в **Goron City**, в котором вам предстоит отыскать специальный костюм, позволяющий Линку выдержать страшный жар жерла вулкана **Fire Temple**. Веселый город камнеедов теперь совсем опустел, и лишь один сумасшедший **Goron'чик** катается по второму ярусу подземелья. Небольшая бомба, брошенная ему навстречу, непременно остановит умника. Оказывается, мальчуган — ваш тезка, названный в честь молодого героя королем **Darunia** несколько лет назад. Парень подарит вам **Goron Tunic** и расскажет, как пробраться ко входу в **Fire Temple**, в котором злобная монстрина по имени **Valvagia**, освобожденная **Ganondorf'ом**, держит в плену все нынешнее население **Death Mountain**. Теперь отправляйтесь в тронный зал к королю и отыщите секретный вход в **Fire Temple** за статуями. Наденьте свою новую тунику и отправляйтесь внутрь. Переберитесь через разрушенный мост прямо перед вами при помощи своего **Hook Shot'а** (зацепившись им за деревянные перекрытия моста), и вы вновь встретитесь с **Sheik'ом**. На этот раз вы сможете узнать новую песню — **Bolero of Fire**, которая телепортирует Линка прямо к входу в **Fire Temple**. Теперь заходите в небольшую пещеру и спускайтесь по лестнице в **Fire Temple**.

FIRE TEMPLE

Основной вашей задачей в этом подземелье, помимо розыска главного босса, является освобождение всех заложников, которые находятся в заключении в нескольких камерах, разбросанных по всему подземелью. Другим путем, увы, пройти подземелье не удастся.

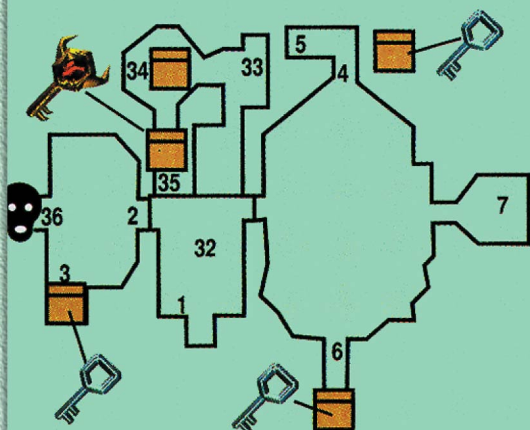
Босс: Volvagia

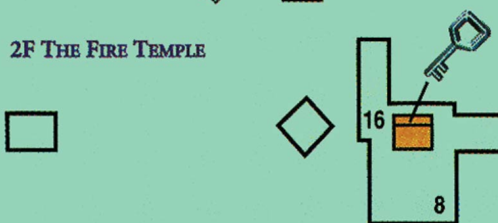
Настало время познакомиться с одним из самых очаровательных боссов в игре. **Volvagia** — веселая и невероятно обаятельная драгонесса, по стечению обстоятельств, не желает с вами дружить. У нее есть два основных типа атак. В первом варианте она высовывается из небольшого дупла (которых на поле боя расположено около десятка) и, размахивая своей огненной шевелюрой, пытается сбить вас с ног, а затем выдыхает целый фонтан пламени. Во втором случае она вылезает из гнездышка полностью, взлетает высоко в воздух и бомбардирует вас залпом небольших метеоритов, которые, правда, падают в случайном порядке и поэтому особого вреда не причиняют. Фокус эффективной борьбы заключается в том, чтобы четко реагировать на появившуюся драконью макушку и немедленно отвешивать дракоше хорошего тумака с помощью новоприобретенного молотка. Попасть надо примерно полдюжины раз, после чего **Volvagia** взлетит в воздух, и окрестности огласятся ее последним криком.

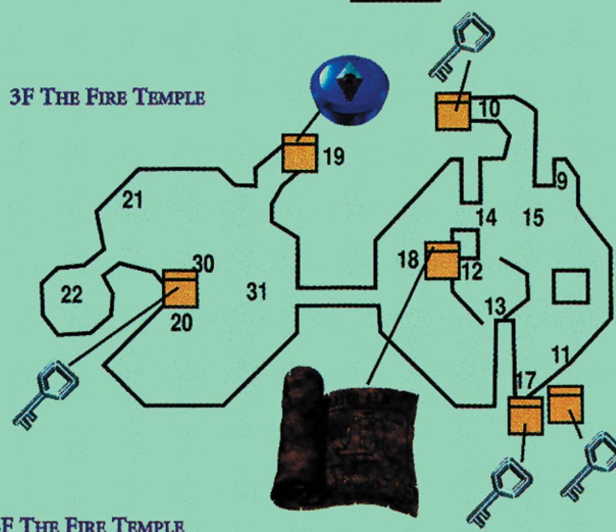
ДЕЙСТВИЕ ВОСЬМОЕ. ВСПОМИНАЯ РЕМЕСЛО ВОДОПРОВОДЧИКА.

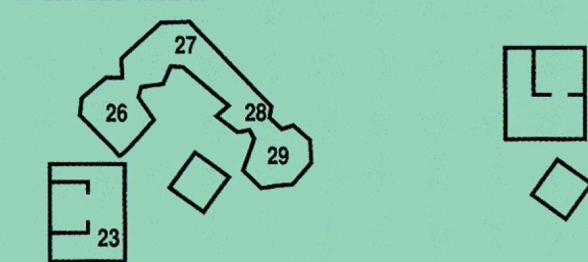
Следующий ваш поход смело можно назвать одним из самых сложных из всех, что встречаются в игре. **Water Temple** сложен не только изматывающими переодеваниями обуви, медлительностью реакций под водой и утомительным переключением уровня оной в помещении, но и нетривиальными головоломочками, решить которые, да еще и в правильном порядке, довольно сложно. И тем не менее...

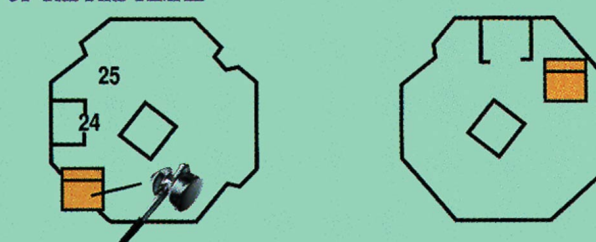
Отправляйтесь в **Zora's Domain**, и вы увидите очередную безрадостную картину — все вокруг сковано льдами, а бывших жителей нигде не видно. Поднявшись в тронную комнату, вы заметите, что даже король **Zora** превратился в огромную ледышку, которую, конечно, придется растопить. Сделать это можно лишь с помощью особого голубого пламени,











1. Войдите в зал слева от верхушки лестницы.
2. Поговорите с **Darunia**.
3. Goron #1 и сундучок с маленьким ключом.
4. Goron #2 и сундучок с маленьким ключом.
5. Спойте **Song of Time**, чтобы поднять магический камень.
6. Взорвите стену, чтобы спасти **Goron #1** и взять сундучок с маленьким ключом.
7. Столкните блок на огненный гейзер и затем аккуратно спрыгните на него, чтобы подняться на верхний этаж.
8. Выстрелите в кристальный переключатель и быстро бегите к погасшему на время пламени. Заберитесь наверх.
9. Взорвите поддельную стену, чтобы добраться до **Gold Skultulla**.
10. **Goron #4** и сундучок с маленьким ключом.
11. **Goron #5** и сундучок с маленьким ключом.
12. Выстрелите в переключатель в форме глаза, чтобы войти в комнату с картой.
13. Войдите в комнату и бегите к точке **14**. Спойте **Scarecrow's Song**.

Тут требуются кое-какие пояснения. Будучи в молодом возрасте, вы могли встретить в поле рядом с **Lake Hylia** симпатичное пугало, которое просило спеть ему что-нибудь и пообещало запомнить эту мелодию. Спеть ему можно что угодно (хотя лучше выбрать мелодию попроще), и здесь важно эту мелодию запомнить. Вернувшись во взрослое состояние, отправьтесь на новую встречу со **Scarecrow** и спойте ему ту самую песню. С этого момента в кое-каких тайных местах вы сможете использовать эту песню, чтобы вызвать к себе на помощь это чучело. В данном случае — это единственная возможность попасть в секретное место.

15. Бомбардируйте трещину в камне.
16. Goron #6 и сундучок с маленьким ключом.
17. Goron #7 и сундучок с маленьким ключом.
18. Встаньте напротив выступа и прыгайте вперед. Карабкайтесь наверх и заходите в следующее помещение.
19. Избегая внезапно появляющихся огненных лезвий, проберитесь к сундучку с компасом.
20. Пройдите сквозь лабиринт к решетке.
21. Наступите на переключатель, чтобы усмирить пламя.
22. Убейте огненного монстра при помощи бомб.
23. Выстрелите в переключатель из **Hookshot'а**.
24. Наступите на переключатель и аккуратно, не слишком спеша, бегите к сундуку на другом краю пропасти по длинной и узкой дорожке. Не обращая внимания ни на что, возьмите его содержимое до того, как закончится отведенное вам время.
25. При помощи новоприобретенного оружия **Megaton Hammer** протолкните куб вниз.
26. Разбейте молотком статую.
27. Ударьте молотком по каменному блоку.
28. Положите ящик на переключатель.
29. Прибейте молотком блок.
30. Goron #8 и сундучок с маленьким ключом.
31. Ударьте по колонне молотком.
32. Пробейте секретную дверь при помощи того же инструмента.
33. Убейте щупальце.
34. Победите еще одно огненное создание.
35. Goron #9 и сундучок с ключом от двери босса.
36. Перед тем как перепрыгнуть к двери босса, доберитесь при помощи **Hookshot'а** на платформу в северо-западной части комнаты, где вы найдете пару фей (которых не мешало бы поймать в банку).

которое продается на вес золота во всевозможных коммерческих палатках или же находится совершенно бесплатно в **Ice Cavern**, небольшой пещере, расположенной за чередой айсбергов на том месте, где раньше лежала ваша любимая рыбина **Jabu-Jabu**. Впереди мини-подземелье, действительно не очень большое и совсем несложное. Тем не менее, в принципе, можно считать его почти полноценным дополнением к **Water Temple**.

ICE CAVERN

После того как вы отыщете железные сапоги, появится **Sheik** и научит вас очередной песне, **Serenade of Water**, которая отнесет вас прямо ко входу в **Water Temple**, который, как следует из названия, под водой и находится. Однако, чтобы не задохнуться под водой, вам потребуется еще один предмет, а именно **Water Tunic**, которую можно выпросить у короля **Zora**, растопив голубым пламенем ледяную глыбу, в которую он, так сказать, врос. После этого смело отправляйтесь на **Lake Hylia**, надевайте перед входом в храм железные сапоги, выстрелите из **Hookshot'а** в зеленый переключатель и заходите внутрь.

WATER TEMPLE

Босс: Giant Aquatic Ameoba Morpha

Самый простой босс в игре, по моему скромному мнению. Победить ее можно с первого раза, причем не потеряв ни единого сердечка. Все, что от вас требуется, это встать в дальний угол, увернуться от атаки и прицелиться **Hookshot'ом** в сердце амебы, выстрелить, притащить сердечко на цепочке к себе, вдарить разом мечом и повторить процедуру несколько раз. Удивительно, насколько быстро и просто будет преодолен этот босс. Надо сказать, что с Темным Линком проблем было явно на порядок больше.

ДЕЙСТВИЕ ДЕВЯТОЕ. ОБМАНЧИВОЕ ТЕМНОЕ ЦАРСТВО.

Наслушавшись от **Sheik'а** всяческих страшных рассказов, Линк отправляется в **Kakriko Village** и наблюдает страшный пожар, который вызван тем, что из своего заточения на дне колодца в деревне вырвался страшный монстр **Bongo-Bongo**. **Sheik**, как обычно, вскоре исчезает, а нам остается лишь долгий путь к решению проблемы. На этот раз опять не обойдется без мини-подземелья. Ваша цель — особый талисман, который называется **Eye of Truth**. С его помощью вы сможете преодолевать фальшивые препятствия под землей и на поверхности, и без **Eye of Truth** дальнейший путь невозможен.

Прежде всего, от вас потребуется забраться на мельницу и поговорить со старым шарманщиком, который споет вам новую песню, сопровождая ее грустной историей о том, как семь лет назад какой-то нехороший мальчик спел ее и умудрился сломать мельницу. Наверное, вы догадываетесь, что следует сделать дальше. Правильно, вернуться в детство и произвести эту небольшую шалость. Поднявшийся вихрь заставит мельницу крутиться все быстрее и быстрее до тех пор, пока вода из колодца полностью не будет перекачана в другой источник. Колодец теперь сух и свободен для ваших изысканий. Ниже приводится карта **Bottom of the Well**. На самом деле помяться на ней вами придется изрядно, поскольку подземелье наполнено фальшивыми стенами, невидимыми проломами в полу и прочими пакостями, рассказывать о которых, впрочем, у нас нет возможности. Экспериментальным путем постепенно вы подойдете к сундучку под номером **2**, в котором хранится талисман. Выбирайтесь из колодца, поговорите с **Sheik'ом** и выучите новую песню — **Nocturne of Shadow**, которая позволит вам оказаться прямо у входа в **Shadow Temple** на кладбище **Kakriko Village**. Чтобы открыть входную дверь, вам потребуется зажечь одновременно все стоящие кругом факелы. Сделать это легче всего при помощи заклинания **Din's Fire**, которое можно получить у феи рядом с **Hyrule Castle** (надо разбомбить вход в ее пещеру), разумеется, в младенческом возрасте.

SHADOW TEMPLE

После замороженного **Water Temple** очередное подземелье проходится сравнительно легко. Никаких особенных подлостей здесь нет, и требуется всего лишь внимание, бдительность и аккуратное использование **Eye of Truth**.

Босс: Phantom Shadow Beast Bongo-Bongo

Один из самых милых боссов в игре, неравнодушный к зажигательным ритмам барабанной музыки. Для начала вы увидите лишь его огромные руки, однако **Eye of Truth** поможет выявить также и местоположение его головы. С этого момента все становится слишком просто. Старайтесь не попадаться ему в руки и систематично бейте его по рукам из лука или **hookshot'а**. После этого уязвимой становится и голова-невидимка. Затем подбегайте и довершайте дело мечом. Сколь бы милым ни был этот босс, все равно его конец идентичен финалу сражений с другими врагами. Забирайте очередное сердечко и отправляйтесь наверх.

Ice Cavern

1. Соберите все пять серебряных монет.

2. Захватите в банку голубое пламя. Советую наполнить пламенем сразу все банки, что у вас имеются, чтобы потом не искать его снова. С его помощью вы сможете растопить любую ледяную стену (в **Zelda** такой лед почему-то сделан красным).

3. Возьмите из сундука карту.

4. Возьмите компас.

5. Соберите пять серебряных монет, передвигая ледяной блок по комнате, и затем утопите этот блок в воде. Как только он появится снова, толкайте его сначала к восточной стене, а затем к южной. После этого вы сможете забраться на высокую платформу и перейти в следующий зал.

6. Убейте ледяных волков, чтобы заполучить железные сапоги, которые позволяют вам ходить под водой.

ДЕЙСТВИЕ ДЕСЯТОЕ. ТАЙНЫ ВОРОВСКОЙ ДОЛИНЫ.

Для заполнения вашей коллекции медальонов требуется один последний рывок. Однако он может показаться стоящим двух полноценных подземелий, столь серьезны приключения в **Spirit Temple**. Для начала только попасть к этому храму — и то большая проблема. Но обо всем по порядку.

Отправляйтесь на запад карты и въезжайте в ущелье между скал. Перепрыгните через сломанный проем моста на лошади или воспользуйтесь своим **Hookshot'ом**. Поговорите с бригадиром ремонтников на другом берегу и получите от него важное задание — освободить из плена сумасшедших женщин своих рабочих. Пройдите в глубь долины и вы окажетесь в **Gerudo Fortress**, лагере воинственных амазонок. Попадаться им на глаза я вам искренне не советую, поскольку выход из такой ситуации будет лишь один — вы очнетесь в одиночной камере, из которой, правда, довольно-таки легко выбраться. Стражей можно оглушать выстрелами из любых видов оружия от **Hookshot'a** до стрел. Так что особенных проблем они вам доставить не должны. Найти же четырех рабочих — дело непростое. Из-за многоэтажности и серьезной запутанности здания карту мы на сей раз предоставить не сможем. Так что придется на словах. Войдите в первый проход слева и вы окажетесь у камеры первого бедолаги. Поговорите с ним, сразитесь со стражем и вы получите ключ, чтобы открыть камеру. Идите дальше, выйдите на улицу и зайдите в проход к северу. Пройдя через коридор, охраняемый стражниками, вы найдете второго рабочего. Выйдя из помещения, вы окажетесь на плато, с которого можно добраться до двух остальных рабочих. Первый находится за самой дальней дверью **Fortress**, а второго вы отыщете, спрыгнув с плато в том направлении, откуда вы пришли в крепость. Кстати, на крыше здания вы сможете отыскать кусочек сердечка. После того как вы освободите всех четырех рабочих, вас, наконец, поймает руководитель этой могучей организации и снабдит полезной бумаженцией, которая позволит вам более не прятаться от охранников. Более того, теперь вы сможете открыть ворота и отправиться в пустыню прямо к Spirit **Temple**.

В пустыне есть лишь одно правило выживания — делать только то, что требуется. Сначала идите от одного флажка к другому, никуда не сворачивая и все время прикидывая расстояния (случается, что местоположение флажков серьезно «виляет»). Когда вы доберетесь до колодца, вы сможете подняться на его крышу и включить **Eye of Truth**. Немедленно на горизонте появится дружелюбное привидение, которое и будет показывать вам дальше дорогу. Необходимо только абсолютно точно следовать его движениям, игнорируя то, что вы ходите зигзагами, проходите дважды и трижды одно и то же место и так далее. Не стоит даже отвлекаться на то, чтобы убивать бесчисленных монстров. Когда вы, наконец, доберетесь до **Spirit Temple**, вас ожидает еще одна встреча с **Sheik'ом**. Песенка, полученная от него, необыкновенно полезна. Используя Requiem of Spirit, вы сможете в любой момент перенестись ко входу в храм, не путешествуя заново по жуткой пустыне.

Вот теперь вы готовы. **Spirit Temple** — местечко странное, и проходить его тоже потребуется весьма оригинальным методом, в двух разных временных эпохах. Первая часть — в детстве. Так что быстренько вспоминайте, как хорошо быть маленьким и пролезать без усилий даже в самую крохотную пещерку. Кстати, рядом с храмом находится еще один фонтан Великой Феи, который не помешало бы посетить. Перед тем как отправиться в **Spirit** Temple, набейте свои банки феями, поскольку бои здесь предстоят нешуточные.

SPIRIT TEMPLE

Заходите в храм, поговорите с воровской атаманшей и получите от нее заказ на серебряные перчатки, позволяющие поднимать и двигать огромные тяжести, и заходите внутрь.

Босс: Sorceress Sisters Twinrova

Самые веселые представители семейства боссов, когда-либо являвшихся народу. Две ворчливые старушенции, одна огненная, вторая — ледяная. Чтобы их победить, вам придется изрядно попотеть, однако полученное удовольствие все перекроет. Смысл в том, чтобы посредством своего магического щита отражать атаку огненной старушки прямиком в ледяную и, соответственно, наоборот. Возможно, чтобы спокойно выполнить такие трюки, придется немного потренироваться, но на самом деле проблема легко решается. Настоящие трудности начнутся тогда, когда колдуньи сольются в единый организм и начнут поливать вас заклинаниями пачками по три штуки. Эти заклинания вам нужно будет поймать на свой щит, и как только он зарядится тремя spell'ами одного вида, вы сможете произвести мощную атаку. Главное, только не пропускать заклинаний (поскольку так можно очень легко сбиться со счета и начать принимать не то, что надо). Разумеется, если поймать на щит два разных заклинания подряд, то со здоровьем у вас будет плоховато (отнимется сразу десять сердец), так что лучше не экспериментировать. После необыкновенной сцены прощания с обаятельными старушками отправляйтесь в **Temple of Time** для финальных приготовлений.

ГЛАВА ДВЕНАДЦАТАЯ, И ПОСЛЕДНЯЯ. УБИТЬ ГАНОНДОРФА.

Итак, шесть медальонов найдены, шесть хранителей Храмов пробуждены. Совместными усилиями они создают волшебный радужный мост, который позволит вам пробраться в логово **Ganondorf'a**. А еще вас ждет большооооой сюрприз. Разумеется, преподнесенный **Sheik'ом**, который на самом деле не который, а которая... В результате вы получите священные стрелы Света и в очередной раз встретитесь со злыми чарами **Ganondorf'a**.

Перед тем как вступать на вражескую территорию, убедитесь в том, что ваши банки наполнены феями до отказа. Желательно еще иметь и **Big Goron Sword**, поскольку в самом конце игры он вам очень пригодится. Да и вообще этот меч много лучше **Master Sword**, так что поводов для того, чтобы его отыскать, имеется множество. Также весьма советую вам заполучить в свое распоряжение огненные стрелы. Для этого вам нужно будет найти на острове на **Lake Hylia** небольшую гранитную табличку, дождаться рассвета и выстрелить прямо в восходящее солнце, стоя на этой табличке.

Ganon's Castle

Замок разделен на шесть сегментов (каждый для одного из прошлых храмов), и в каждом имеется по несколько комнат, наводненных головоломками. Решив их, вы сможете попасть в некий реактор, взорвав который, вы получите доступ в башню **Ganondorf'a**. Сложность лишь в том, что взорвать придется все шесть этих реакторов. Начинать можно откуда угодно.

Spirit Room — Соберите пять монеток (получить последнюю можно, прицепившись **Hookshot'ом** к метке на потолке), используйте магическую атаку меча на первом переключателе и **Bombchu** — на втором, зажгите свет при помощи **Fire Arrows** и взорвите реактор при помощи **Light Arrow**.

Forest Room — Выстрелите в переключатель над дверью. Используйте свои летучие сапоги и сыграйте **Song of Time** рядом с камнем.

Water Room — Растопите лед голубым пламенем, Используйте блок льда, дальний от дыры, и заберитесь в комнату.

Shadow Room — Зажгите факелы по обе стороны комнаты, используйте **Eye of Truth**, чтобы найти правильную дорогу к выходу, возьмите золотые перчатки (они помогут ворочать даже самые тяжелые валуны).

Fire Room — Разбейте огромный камень, чтобы найти последнюю монетку и используйте свой **Hookshot**, чтобы достичь двери.

Light Room — Вход в эту комнату закрыт гигантским черным валуном, будьте осторожны с сундуками — большинство из них таит в себе ловушки.

После того как вы снимете барьер, вы сможете, наконец, пройти в точку конечного назначения. Но не стоит торопиться. За замком **Ganondorf'a** находится огромный валун, ко-

3F Water Temple

1. Princess Ruto
2. Lower the water level.
3. Acquire the Dungeon Map.
4. Push the crescent block.
5. Raise the water level.
6. Explore the east corridor.

2F Water Temple

7. Acquire the Compass.
8. Unlock and explore the west corridor.
9. Raise the water level.
10. Lower the water (lowest level).
11. Raise the water (middle level).
12. Raise the water (highest level).
13. Cross the cascading platforms.

1F Water Temple

B1 Water Temple

14. Hookshot through the dragon-head statue room.
15. Defeat Dark Link.
16. Navigate the serpentine river.
17. Lower the water level (lowest level).
18. Explore the southern corridor.
19. Defeat the Blue Tektites.
20. Cover the floor switch.
21. Cross the water bridge.

1. Здесь вы встретитесь с повзрослевшей и немного поумневшей принцессой **Ruto**. Следуйте за ней и постарайтесь вникнуть во все, о чем она щебечет.

2. Понизьте уровень воды, сыграв на окарине **Zelda's Lullaby**.

3. Возьмите из сундука карту подземелья.

4. Протолкните блок в проходе, до тех пор пока тот не свалится.

5. Поднимите уровень воды, сыграв на окарине **Zelda's Lullaby**.

6. Исследуйте восточный коридор.

7. Возьмите компас.

8. Отоприте и исследуйте западный коридор.

9. Поднимите уровень воды, сыграв на окарине **Zelda's Lullaby**.

10. Понизьте уровень воды, сыграв на окарине **Zelda's Lullaby**.

11. Поднимите уровень воды, сыграв на окарине **Zelda's Lullaby**.

12. Поднимите уровень воды, сыграв на окарине **Zelda's Lullaby**.

13. Аккуратно прыгайте через платформы.

14. Воспользуйтесь **Hookshot'ом**, чтобы пробраться через комнату со статуей.

15. Пройдите вдаль к озеру и победите минибосса, черного Линка. Особенность этой схватки заключается в том, что черный Линк пользуется в бою той же тактикой, что и вы, и, более того, чрезвычайно умело парирует удары. Чтобы победить его было легче, старайтесь держаться не на самом островке, а где-то рядом с ним. После того как враг будет сокрушен, окружающий пейзаж резко изменится.

16. Здесь от вас потребуются истинно аркадный навыки. Необходимо спуститься по бурной речке, да так, чтобы при этом не попасть в водоворот. Несмотря на то, что первые водовороты легко преодолеть, некоторые из последних непременно засосут вас под воду. Постарайтесь поскорее прыгнуть на платформу слева, а затем, используя **Hookshot**, перебраться на другой берег к решетке и сундучку.

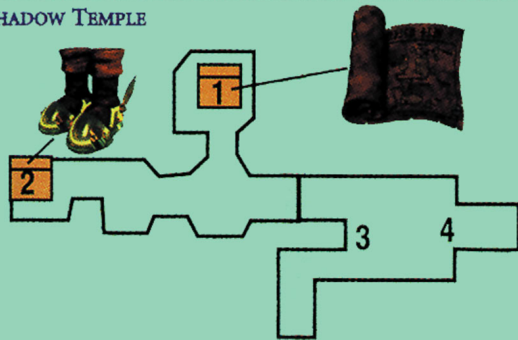
17. Понизьте уровень воды, сыграв на окарине **Zelda's Lullaby**.

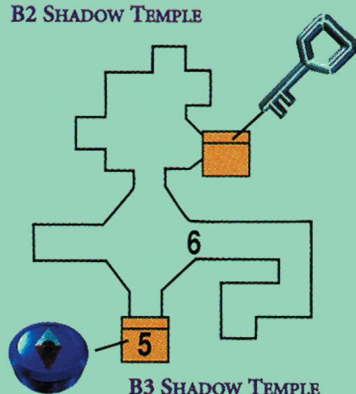
18. Отправляйтесь в южный коридор.

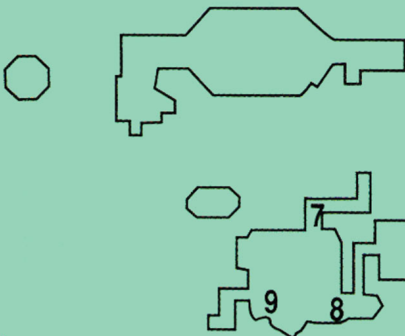
19. Убейте маленьких мини-боссов.

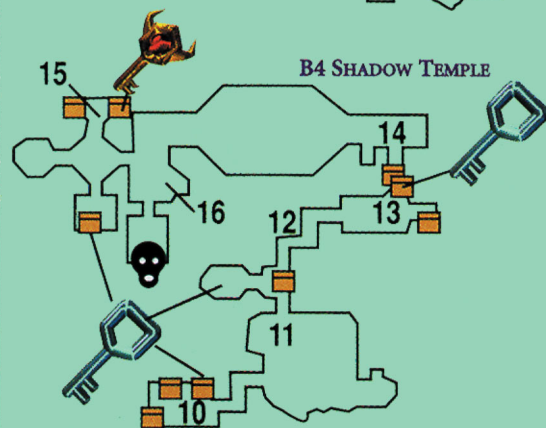
20. Наступите на переключатель в полу.

21. Пересеките водяной мост и отправляйтесь прямиком к боссу.









1. Возьмите карту подземелья.

2. Возьмите Hover Boots, предварительно убив щупальце. При помощи этих сапог вы сможете некоторое время парить над землей вместо прыжка. Зато в качестве побочного эффекта Линка начнет страшно заносить, и управление сделается не слишком удобным. Так что советую использовать летучие ботинки лишь в тех случаях, когда они абсолютно необходимы.

3. Чтобы открыть дверь, осмотрите комнату со статуей при помощи Eye of Truth и поверните ее так, чтобы указатель был повернут к шесту с настоящим черепом.

4. Пройдите сквозь фальшивую дверь.

5. Возьмите компас.

6. Пройдите сквозь секретный тоннель.

7. Аккуратно пройдите сквозь строй гильотин - с надетыми летающими сапогами - и прыгайте вперед.

8. Убейте скелета (а лучше столкните в бездну).

9. Соберите пять серебряных монет.

10. Активизируйте переключатель на полу и возьмите маленький ключ.

11. Перейдите через двигающийся мост.

12. Левитируйте через коридор с вентиляторами. Главный секрет заключается в том, чтобы очень быстро пробежать мимо них в тот момент, когда они останавливаются на короткий срок (около шести секунд), и замереть в безопасном месте перед следующим кондиционером.

13. Возьмите очередной ключ.

14. Толкните куб, заберитесь по лестнице и отправляйтесь в путешествие на гигантском корабле.

15. С помощью Hookshot'а зацепитесь за верхнюю платформу и таким образом заберитесь наверх без надобности ползти по гигантской колючей стене.

16. Выстрелите в статую на другом берегу реки и по ней переберитесь к входу в логово босса.

торый скрывает фонтан Великой Феи, который стоило бы посетить перед финальной битвой. Ее чары вдвое усилят ваши защитные характеристики. Заполучив защиту, вы сможете, наконец, разделаться со злом. Смело заходите внутрь и поднимайтесь наверх, попутно убивая уже известных вам монстров (некоторые из них присутствуют в усиленном варианте), проходя комнату за комнатой. В финале вы встретитесь аж с двумя железными големами (с которыми, правда, не обязательно драться одновременно, второго можно не тревожить, пока вы разделываетесь с первым). Из последнего зала поднимайтесь по лестнице в тронную комнату, и после длительного разговора вы встретитесь с Королем Тьмы.

Босс: Ganondorf

Вам придется как следует вспомнить уроки **Phantom Ganon**. Здесь вам опять предлагается заняться теннисом, но теперь уже с более высокими ставками. Старайтесь не свалиться вниз, обязательно наденьте свои летающие сапоги, забейтесь в дальний угол, как следует устройтесь, приготовьте меч и отбивайте все вражеские магические атаки. Как только **Ganondorf** будет поражен зарядом, немедленно стреляйте в него из лука **Light Arrow** и потом быстро прыгайте на платформу с мечом наготове. Повторить это действие придется раз пять-шесть, возможно, несколько больше. Подобная тактика работает исключительно хорошо, и при приятном исходе вы здесь не потеряете ни единого сердечка.

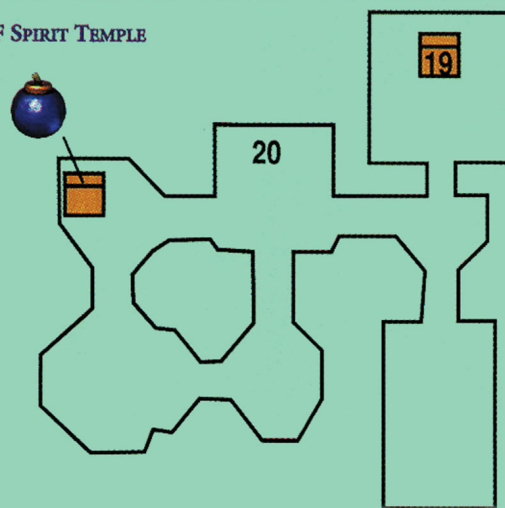
После гибели босса игра вовсе не заканчивается. От вас потребуется еще и пробежать за три минуты по многочисленным лестницам весь путь назад с разваливающегося на глазах замка. Времени этого, впрочем, более чем достаточно, так что особенных проблем возникнуть не должно. Но и это еще не все. Как только вы почувствуете себя в полной безопасности и решите, что игра пройдена, **Zelda** приготовит для вас последний сюрприз. Супербосс!!!

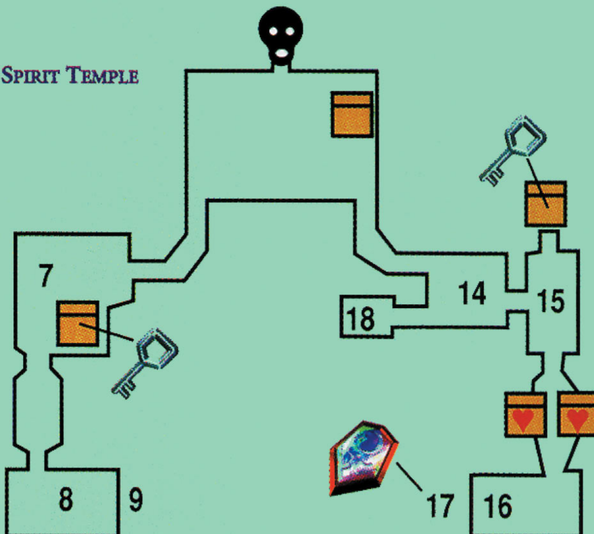
Финальный босс: Ganon

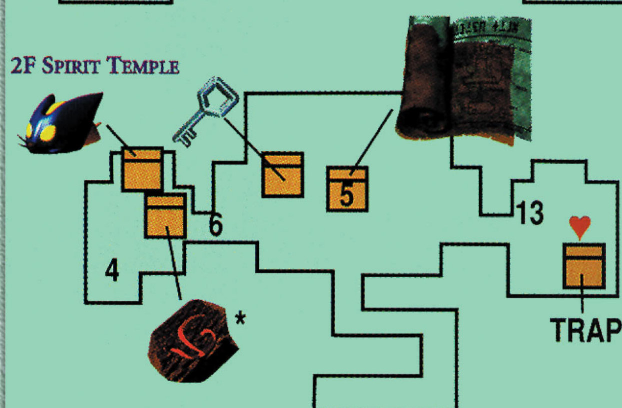
Боже мой, во что превратился этот некогда почти симпатичный человек! Теперь он по-настоящему страшен и разъярен как никогда. Он выбивает у вас из рук **Master Sword** (кстати, даже в том случае, если в данный момент у вас в руках находится **Big Goron Sword** ;-) и окружает вас непроницаемой огневой завесой. Если у вас нет **Big Goron Sword'a**, то можно взять в руки **Megaton Hammer**. Смысл сражения в том, чтобы постоянно вертеться у противника в ногах, таким образом увиливая от его ударов и параллельно пытаясь зайти сзади, чтобы поразить его хвост. На хвост этот лучше не нацеливаться (работа камеры в данной порции игры оставляет желать лучшего), а полагаться исключительно на собственные бойцовские качества. После того как вы поразите **Ganon'a** несколько раз подряд, защитное поле будет снято, и вы сможете взять свой **Master Sword**. С этого момента надо драться именно им. Проделайте еще несколько удачных атак, и как только **Ganon** отключится на мгновение, **Zelda** довершит дело, призвав на помощь силы шестерых хранителей мира. Вам останется лишь нанести последний удар...

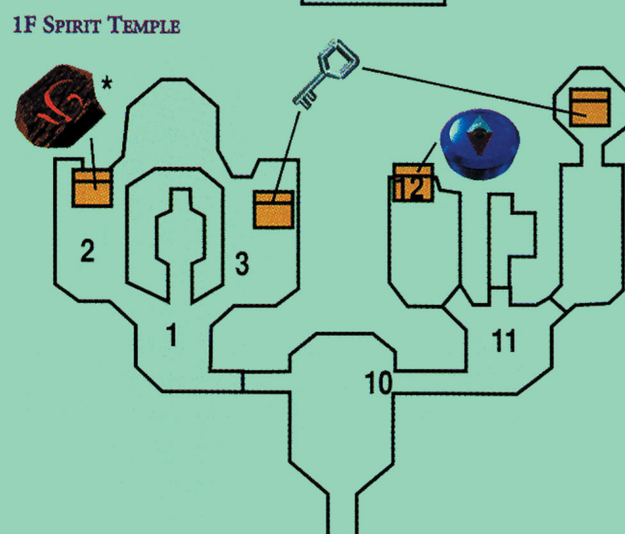
Вот, собственно говоря, и все. Жаль лишь, что Линка после столь знаменательных событий отправляют обратно в детство. До тех пор пока его совершенно безвозмездная помощь не понадобится вновь. Ведь **Ganon** всего лишь находится в очередном заточении, а **Triforce of Power** все еще находится с ним. Значит, это приключение было не последним. Весьма на это надеюсь. Тут и сказке конец.

СИ









*** появляется, если Линк потерял щит**

1. Убейте каменного идола и летучих мышей в комнате.

2. Активизируйте кристальный переключатель при помощи бумеранга. Возможно, для этого потребуется некоторая практика. Кстати, победить скелетину, будучи маленьким ребенком - тоже дело сложное. Опять-таки безопаснее всего ее просто столкнуть в пропасть.

3. Соберите пять серебряных монет, опасаясь теней с потолка.

4. Подвиньте куб с изображением солнца к бьющему из окна свету.

5. Возьмите карту подземелья.

6. Активизируйте дверной переключатель.

7. Подвиньте камень с солнцем к свету, зажгите по очереди все факелы в комнате и уничтожьте глазовидных монстров.

8. Убейте железного голема. Проще сказать, чем сделать. Постарайтесь уходить от его атак и подставлять его рапире колонны, из каждой выпадет по три сердечка, которыми можно будет воспользоваться.

9. Возьмите из сундука серебряные перчатки и наблюдайте жуткую сцену, после которой выясняется, что атаманше они уже больше не понадобятся. Милые старушки, ничего не скажешь!

Теперь возвращайтесь во взрослое состояние, одевайте перчатки и... проходите вторую часть подземелья

10. Двигайте гигантский черный блок до упора.

11. Активизируйте кристальный переключатель.

12. Возьмите компас.

13. Передвиньте зеркало так, чтобы отраженный свет открыл вам дверь. Осторожно, настоящее изображение лишь одно, за остальными прячутся монстры и прочие неприятности.

14. Убейте огненное щупальце. Как ни странно, оно боится огня.

15. Забейте кнопку в пол при помощи подручных статуй.

16. Убейте еще одного железного голема (теперь это попроще).

17. Возьмите зеркальный щит (он обладает способностью отражать магию и свет).

18. Заберитесь вверх по стене с шипами или зацепитесь **Hookshot'ом** за верхнюю платформу.

19. Возьмите ключ от комнаты Босса.

20. Активизируйте переключатель при помощи магии и затем настройте зеркала в комнатах таким образом, чтобы свет падал на зеркало в большой комнате. Теперь прыгайте вниз, на подъемник, и отраженным светом подсветите огромную статую. Когда вы прожжете ее до решетки, используйте Hookshot, чтобы попасть внутрь.

Окончание. Начало смотри в номерах 37 и 38.

Thief: The Dark Project

Максим ЗАЯЦ
maxim@gameland.ru

THE LOST CITY

Цель: Найти Потерянный Город, забрать оттуда талисманы Воды и Огня и убраться подобру-поздорову.

Перед началом миссии покупаем один breath potion, разрешение на сбор антиквариата и водяные стрелы на все оставшиеся деньги. Поехали. Идем прямиком в арку, доходим до канала у противоположной стены и прыгаем в воду. Опускаемся немного ниже и используем каменный ключ на серебряной плите с соответствующим углублением в центре. Откроется секретный проход. Заплываем внутрь и сразу же высовываемся на поверхность — набрать воздуха. Теперь нам предстоит проделать долгий и сложный путь под водой. Готовим breath potion — и вперед! До тех пор, пока это возможно, плывем над водой, затем ныряем и следуем причудливым изгибам подводного тоннеля до того места, где пещерные образования выглядят как колонны. Здесь заплываем в отверстие в полу и сохраняемся. Приблизительно в это время запасы воздуха должны будут иссякнуть, и придется воспользоваться эликсиром. Прямо перед нами виднеется выход на поверхность, но внимание: течение здесь чрезвычайно сильное, и у нас будет буквально одна секунда для того чтобы выбраться на сушу сразу после окончания тоннеля.

Проходим налево. Ну и кто тут у нас? Ага, паучки. Можно забавы ради потыкать в них мечом,







но гораздо проще пройти мимо и сделать вид, что ничего не заметили. Выбираемся на каменный уступ, разворачиваемся влево и перепрыгиваем через водопад. Проходим мимо очередного паучка и оказываемся на небольшом балкончике. Слева от нас как бы «ступеньки» — еще два серых каменных выступа. Спрыгиваем на самый нижний из них и на Т-образной развилке сворачиваем влево. Проходим мимо огненной ловушки и бредем по тоннелям до тех пор, пока не окажемся на крыше большого здания. Это библиотека Потерянного Города.

Обходим крышу и сваливаемся внутрь небольшого пролома слева. В этом зале гораздо уютнее, и свет сразу зажжется :) Правда во всем есть свои минусы: здесь обитает МНОЖЕСТВО бурриков, и действовать придется быстро. Вперед в среднюю дверь (впрочем, можно перед этим прихватить золотые кубки с окна в комнате слева). Первую комнату проходим, не задерживаясь, а вот во второй десантируемся из окна слева на нижний этаж и выходим через полузасыпанный дверной проем наружу. Идем влево, а возле обелиска поворачиваем направо.

Вот мы уже и в жилом районе Потерянного Города. Как можно быстрее заходим в дверь здания, которое находится слева, разворачиваемся и ждем, пока патрулирующий это место буррик не пройдет сначала вправо, а потом влево от нас. Пристраиваемся ему в хвост и тихонечко так бредем следом, но второй раз за угол не заворачиваем, а заходим в маленький тупичок и забираемся на крышу совсем низкого здания (последнее в правом ряду от входа в жилой район). Разворачиваемся и перепрыгиваем через улицу. О, да здесь есть чем поживиться: на крыше слева от нас лежит огненная стрела. Забираем ее, возвращаемся назад и, когда поблизости не окажется ни одного буррика, спрыгиваем вниз с крыши здания из грязно-желтого кирпича. Сворачиваем направо и оказываемся в следующем квартале жилого района. И опять запрыгиваем на крышу — на этот раз очень узенького дома слева от нас. Разворачиваемся, перепрыгиваем через улицу и путешествуем по крышам вдоль стены до тех пор, пока не увидим прямо под ногами балкончик с уходящим вправо тоннелем. По нему мы доходим до небольшой развилки и, осторожно заглядывая в пролом в кирпичной кладке справа, упражняемся в стрельбе водяными стрелами на двух огненных элементалах, летающих по бывшей городской площади. Как только с ними будет покончено, возвращаемся к развилке и теперь выбираем на ней левый путь. Перепрыгиваем через ручеек лавы и после недолгого путешествия по узким проходам оказываемся на очередной крыше очередного здания. Отсюда нам нужно исхитриться спрыгнуть вниз в пролом в стене, но так, чтобы не попасть при этом в озеро лавы.

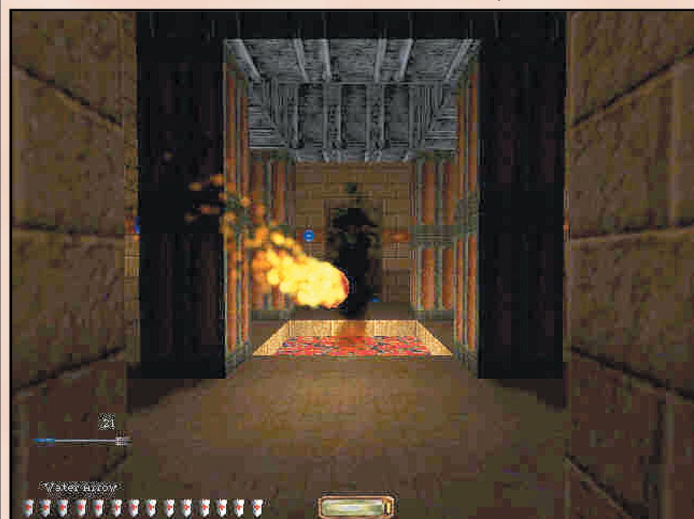
Поворачиваем налево и проходим через ворота. Перед нами возвышается здоровенный обелиск, а за ним расположился Civic Center. Вооружаемся водяными стрелами и заходим внутрь. После того как с летающими здесь огненными элементалами будет покончено, можно поотколупывать со стен красивые синие камешки — какие никакие, а деньги. После этого с чистой совестью заходим в первый дверной проем справа от входа. Со сцены забираем две маски (вот и пригодилось наше разрешение), а затем разворачиваемся на 180 градусов, запрыгиваем наверх по сиденьям зрительного зала и заходим в дверной проем справа. Сразу же поворачиваем направо еще раз и в новом помещении находим тоннель, уходящий вверх. Следуем этим путем до тех пор, пока не окажемся у обелиска. Проходим мимо мавзолеев и перед первым поворотом направо забираемся на верх одного из них. Путь предстоит долгий — с крыши на крышу через озеро лавы и так до конца всего огромного подземелья, пока полузатопленные здания не станут чуть ли ни вдвое ниже. Спрыгиваем на твердую землю, забираем медальон и золото у скелета и читаем свиток, лежащий рядом с ним. Теперь можно заходить в следующее помещение и спускаться в склеп.



Кажущийся бесконечным лестничный марш резко обрывается дырой в полу. Выстреливаем стрелой с веревкой в потолочную балку и перебираемся через провал. В следующей комнате спускаемся в неприметное отверстие в полу (в левом дальнем углу). Теперь осторожно. Приседаем, и весь дальнейший путь придется проделать так вот, «на полусогнутых», зато и ловушка сработает на безопасной высоте у нас над головой. В этом большом помещении нужно зайти во вторую дверь слева и взять с небольшого пьедестала лежащий на нем рычаг. После этого возвращаемся в основной зал, спускаемся вниз по лестнице и ныряем в воду. Талисман Воды находится на другом конце небольшого грота.

Можно возвращаться. Правда, теперь это будет уже не так просто — на выходе из склепа нас поджидают люди-крабы, пробудившиеся от вечного сна, когда был потревожен Талисман. Нужно просто пробежать мимо них и проделать весь путь обратно до Civic Center — по крышам мавзолеев, через тоннель и т.д. Внутри Civic Center также может оказаться человек-краб, ну и опять мы пробегаем мимо него через главный вход и в ворота за обелиском.

Полдела сделано, настала пора добывать Талисман Огня. Доходим почти до противоположной стены и сворачиваем в пролом в кирпичной кладке слева от нас. Здесь выбираем левую (из серого камня) дорогу, и после небольшой зеленой арочки карабкаемся наверх на серую же гору. Следуем этим путем до тех пор, пока справа от нас не появятся два покосившихся домишка. В том, что справа, нужно подобрать с пола три огненных стрелы. Идем дальше. На крыше первого затопленного дома лежат две водяные стрелы, а на тонком — едва можно удержаться — карнизе перед столь же узеньким мостом можно подобрать аж целых четыре штуки. Перебираемся на другую сторону, прыгаем по камушкам через лаву и поднимаемся вверх по лестнице слева. Мы вышли на территорию арены. Заходим в основное здание и огненными стрелами убиваем двух людей-крабов, в нем обосновавшихся. В коридоре (сразу позади небольшого холла при входе) поворачиваем налево, забираем браслет с одного из окон и переходим в следующую комнату. Здесь также собираем все ценное и, пересекая коридор, заходим в комнату напротив. Собрав в ней золотые предметы, проползаем через небольшое отверстие в стене и спускаемся вниз в сокровищницу. Опустошив ее, возвращаемся в коридорчик, который мы только что пересекли, поворачиваем направо и сразу же направо еще раз. Спускаемся вниз по этой лестнице и в комнате со странной машиной вставляем рычаг, который мы забрали с пьедестала в склепе, в предназначенное для него отверстие и переводим его в верхнее положение. Возвращаемся вверх по лестнице, сворачиваем направо, спускаемся по нескольким ступенькам и заходим в комна-











ту слева от нас. Пройдя через нее, мы оказываемся на мосту, который соединяет теперь основное здание с ареной.

Переходим через него и идем прямо, используя каменное ограждение для того чтобы перебраться через лаву после арены. По торчащим из стены каменным блокам запрыгиваем наверх в следующее здание и проходим сквозь него, в конце повернув направо. Спускаемся вниз по лестнице и, оказавшись на небольшом каменном карнизе, уходим по нему влево. Забираемся наверх и проходим немного вперед, сворачивая на первую же лестницу справа от нас. Спускаемся по ней вниз, проходим в пролом в стене — и путь здесь только один. Рядом со скелетом можно найти три rope-arrow, на шее у него висит еще один медальон, а за стеной справа лежат четыре водяные стрелы. Идем дальше. В конце большого зала с как будто вросшими в землю домами сворачиваем налево и видим перед собой полуразрушенную статую, стоящую в центре лавового озера. Нам нужно исхитриться запрыгнуть на выступ на стене позади него (лучше это делать с разбега), подняться наверх и залезть



в пролом. Осторожно перепрыгиваем с одной платформы на другую, проходим через дверь прямо перед нами и сваливаемся на землю уже внутри следующего здания. Выходим наружу, отстреливаем околачивающегося поблизости огненного элементала и заходим в башню. Поднимаемся по двум лестничным маршам на третий этаж и через окно выходим на узкий карниз. По нему нужно завернуть за угол здания, выстрелить стрелой с веревкой в деревянный брус над окном и забраться наверх. Залезаем в окно и спрыгиваем на разрушенную лестницу справа от нас. Заходим в следующую комнату и забираем Талисман Огня, а затем вдумчиво исследуем башню на предмет хранящихся в ней ценностей и выходим наружу.

Пора выбираться из этого негостеприимного места. Вот только когда мы хватали Талисман Огня, элементалов в окрестностях значительно поприбавилось. Так что готовим водяные стрелы, и вперед, по уже знакомой дороге к Civic Center. Добравшись туда, поворачиваемся спиной к вечному обелиску и идем к тому самому пролому в стене слева, от которого мы начинали свой путь за Талисманом Огня. Но в него не заходим — идем дальше и видим перед собой еще один обелиск и огненного элементала неподалеку. Зловредную тварь убиваем, а затем проходим за этот самый обелиск в узкий проход между двумя зелеными стенами и оказываемся перед покосившимися решетчатыми воротами. Направо через пролом в стене, идем, никуда не сворачивая, по этому проходу, и в итоге оказываемся на том самом балкончике во втором жилом районе. По крышам, мимо злобного буррика, выбираемся отсюда и заходим в библиотеку. Проходим вперед, в красивую арочку с тремя факелами, затем налево и сразу же налево еще раз. Поднимаемся вверх по лестницам на последний этаж, идем направо и в комнате с кучей земли на полу забираемся в дыру на потолке. И вновь мы на крыше библиотеки Потерянного Города. Отсюда уже не составит труда по тоннелям мимо огненной ловушки добежать до водопада, где и закончится эта долгая и утомительная миссия.

UNDERCOVER

Цель: Под видом послушника проникнуть в храм Хаммеритов, выкрасть оттуда Талисманы Земли и Воздуха и выбраться на городские улицы.

Перед началом этой миссии рекомендуется приобрести хотя бы одну gas arrow (а еще лучше парочку). Мы находимся на улице неподалеку от главного входа в храм. Давайте прочитаем наше официальное назначение. Ага, значит правила поведения внутри храма будут очень простыми: на глазах у стражников ничего не воровать и в двери, отмеченные перевернутым красным молотом, не входить. Потому как ежели что случится, с нас, как с но-



венького, спросят в первую очередь.

Идем все время прямо, пока не увидим слева от себя здоровенную круглую арку и вход в храм позади нее. Показываем стражнику наше назначение и проходим в открывшиеся ворота. Обходим стоящий в центре зала пьедестал с гигантским молотом и заходим в дверь позади него. Прямо перед нами находится главная лестница этого храма, а справа и слева — коротенькие коридорчики, оканчивающиеся дверями. Пойдем пока что направо. В этой комнате нам нужно взять со стола свиток и прочитать книгу, а затем пройти в дверь точно напротив входа. Еще одна дверь позади выходящего в сад балкона, и мы оказываемся в Хранилище. Именно здесь на трех красных постаментах лежат наиболее почитаемые святыни Хаммеритов. М-да, а охрана у них того, не слишком большая... Ладно, это все потом, пока что возвращаемся к главной лестнице и спускаемся по ней вниз. Здесь поворачиваем направо, затем направо еще раз — в узкий коридор с симпатичными красными арочками по всей длине. Дожидаемся, пока поблизости не окажется ни одного стражника, и заходим в первую дверь справа. Она помечена красным перевернутым молотом, и внутри этой комнаты обнаружится весьма раздраженный священник. Эк его разбирает! Усыпляем непоседу газовой стрелой и закрываем за собой дверь. Теперь можно и покопаться здесь, не торопясь. Со стола в задней комнате забираем ключ, драгоценную бутылку и молоточек. Из сундука — камень, еще одну бутыль с этажерки и с небольшого постамента — обязательно — богато украшенный молот. Теперь смотрим в окно в стене и ждем, пока стражник пройдет мимо двери, а затем выбираемся из запретного помещения.

Разворачиваемся налево и по коридору возвращаемся к главной лестнице, а оттуда уже и в Хранилище реликвий. Заходим в дверь слева от постаментов и идем прямо, продолжая открывать дверь за дверью, пока не наткнемся на одну запертую. Над ней изображен перевернутый молот, так что по традиции дожидаемся полного своего одиночества и используем только что спертый со стола у священника ключ. Дверь за собой прикрываем, забираем с полки пару бутылок и все тем же ключом (который, кстати, подходит практически ко всем замкам в этом храме) отпираем сундук. В нем содержится свиток, который нам нужно немедленно прочитать. Ага, теперь предстоит отыскать пять выключателей, запрятанных в потаенных уголках храма.

Возвращаемся на главную лестницу, спускаемся по ней вниз и сворачиваем в тот самый коридор, где находится комната с оглушенным священником. На этот раз проходим его до конца и около столовой сворачиваем налево. Спускаемся вниз по лестнице в кладовую и ждем. Прямо перед нами находится дверной проем, и как только в нем покажется стражник, нам нужно будет просто пойти за ним следом — на некотором расстоянии. Заворачиваем за угол и видим слева очередную запретную дверь. Как только стражник скроется из виду, можно заглянуть внутрь. Старая кухня. Вот только похоже, что практичные монахи переделали ее в сокровищницу. Ну и ладно — собираем с пола стоящие столбиками монеты, опустошаем сундуки и мимоходом заглядываем за разрушенную кирпичную перегородку. Слева от бывшего камина на стене находится выключатель «номер раз». Не будем пока что его поворачивать, просто запомним это место. Теперь можно выбираться в коридор — опять же маскируясь на манер Штирлица так, чтобы никто не заметил. Следом за бдительным стражником сворачиваем за угол раз, другой и видим справа от себя дверной проем с симпатичным таким оранжево-синим ковриком. Теперь тихо. В этой комнате, утомившись от трудов неправедных, спит сам Инквизитор, и лучше бы нам его не будить. Крадемся по ковру и заходим в комнату пыток. Проклятый железный пол грохочет как гром, ну да ладно. За зловещим пытательным агрегатом справа на стене находится выключатель номер два. Отметили в сознании, дошли по железному полу до дальней стены комнаты и свернули в коридор справа. Здесь находится парочка уютных одиночных камер и узкий проход вниз в склеп. Спускаемся туда и начинаем добросовестно обирать усопших — золотые урны то есть, но так, чтобы стражники ничего не заметили. Долго ли, коротко ли, но в своих исканиях должны мы набрести на узенькую, бледно-синего цвета кирпичную лесенку, ведущую назад в любимую кладовую. Поднимаемся наверх, а оттуда направо — в уже знакомый коридор с красными арочками,







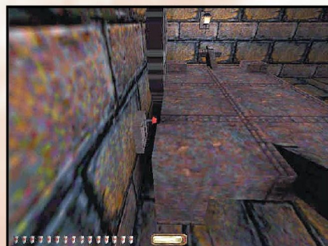






и идем себе спокойно до главной лестницы. Подниматься по ней не будем — невежливо поворачиваемся спиной и заходим в один из дверных проемов, что по бокам от железного щита с тремя молотами. В тренажерном зале (а это именно он) идем направо и оказываемся в саду. Дожидаемся полного одиночества и ищем третий выключатель под ажурными белыми перилами второго яруса. Запоминаем и это место, проходим сквозь тренажерный зал к противоположному выходу и оказываемся на кладбище. Если есть желание прибрать к рукам золотые урны, местных стражников придется привести в бесчувственное состояние — неважно, газовой стрелой ли или же банальной дубинкой, главное, чтобы всех троих. Ну а после этого спокойненько обираем склепы и внутри предпоследнего из них поднимаем взгляд наверх — четвертый выключатель находится точно над нами.

Возвращаемся в Хранилище святынь. Пятый и последний выключатель находится за постаментом с черепом. Поворачиваем его, и вот теперь нам нужно успеть повернуть все четыре оставшихся всего за пять минут. Поехали? Прыгаем вниз с балкона в сад, оттуда через тренажерный зал на кладбище, затем по коридору мимо столовой и кладовой в заброшенную кухню-сокровищницу и в комнату Инквизитора. Если все сделано верно и в срок, после того как будет повернут последний выключатель, раздастся некий «отпирающийся» звук, и одна очень нужная нам решетка поднимется. Выбираемся из комнаты, а затем и из кладовой, но на этот раз, поднявшись по лестнице, не сворачиваем в коридор с красными арками, а сразу же уходим налево. Заворачиваем за угол, и через несколько шагов слева от нас оказывается дверной проем, а за ним... за ним оба наших Талисмана за решеткой. Как только мы наступаем на драгоценную плиту пола, выдвигается мост — пригодился-таки драгоценный молот из комнаты священника. Рычаг в камере слева убирает решетку перед Талисманами. Теперь нужно подойти к ним поближе и прочитать свиток (papyrus) с заклинанием, чтобы исчезла магическая защита. Вот пакость-то — тревога включилась. Забираем Талисманы и бежим отсюда! Но мост... уехал. Э-эх, спрыгиваем на





пол, стреляем веревочной стрелой в потолок и забираемся по ней наверх, к проему, через который мы сюда вошли. И бежим — бежим по коридорам через весь храм к главному выходу. Наглость — сестра успеха, при наличии совсем небольшого везения можно без проблем пробежать мимо всех разъяренных стражников (но перед этим кроссом, конечно же, лучше записаться).

RETURN TO THE CATHEDRAL

Цель: Пришла пора вновь навестить заброшенный Собор и выкрасть (теперь уже точно) Eye.

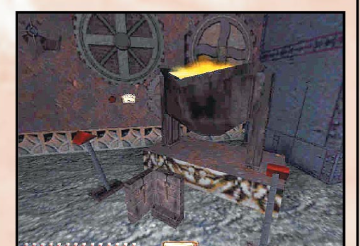
А кто обычно обитает в заброшенных соборах? Правильно, нежить. Поэтому затариваемся основательно: все световые гранаты, все водяные стрелы, хотя бы один лечебный напиток и огненные стрелы на все оставшиеся деньги — даром мы что ли обирали Хаммеритов в прошлой миссии? Устанавливаем Талисманы в статуи при входе, каждый к соответствующему ему знаку, и двери Собора гостеприимно распахиваются перед нами. Проходим внутрь, поворачиваем налево и входим в угловую комнату (кстати, все двери в Соборе закрываются автоматически через какое-то время после того как их открыли; учтите это, когда придется от кого-нибудь сматываться). Проходим в следующую длинную и узкую комнату, записываемся и готовимся морально. За дверью, что прямо перед нами, находится главный зал Собора, а по нему бродят три скелета, четыре зомби и одинокий призрак. Заходим внутрь и, оставаясь пока в тени, рассматриваем всю эту братию. Нам нужно лихим чапаевским броском пронестись перед самым носом у скелета, наступить на лежащего на полу зомби, словом, нахамить как можно больше и смотаться в комнату, из которой мы только что вышли. Разъяренные враги побегут туда вслед за нами и будут толкаться и мешать друг другу в узком проходе, а у нас появится прекрасная возможность сэкономить боеприпасы и прикончить сразу всех скелетов парой-тройкой световых гранат, а всех зомби — несколькими стрелами со святой водой. Под конец подбегаем к пугливому призраку и бьем его мечом, не давая сосредоточиться на заклинании. Когда со всей этой нечистью будет покончено, переводим дух и подходим к гигантскому молоту. Наша цель — Eye — парит над ним в воздухе и искренне радуется нашему появлению. Полезем доставать, но сперва заглянем в комнату справа от пьедестала — здесь можно подобрать водяную стрелу, пузырек со святой водой и попить из фонтана — это восстановит четыре пункта энергии. Теперь идем через пьедестал в дверь напротив и в этой комнате заходим во вторую дверь справа. Поднимаемся вверх по лестнице на последний этаж собора. В небольшой комнатушке забираем из сундука моховую стрелу и через дверь справа выходим на одну из деревянных балок. Гигантской буквой «П» они окружают пространство под потолком Собора, и нам нужно пройти по ним до самого конца, отпирая в угловых комнатах все сундуки и собирая по дороге все, что попадется под руку. В конце пути мы набредем на закрытую дверь, и придется воспользоваться отмычкой. Заходим внутрь, осторожно огибая мертвеца на полу, берем со стола огненную стрелу и возвращаемся на деревянную балку. Посмотрим вниз. Э, да там какая-то платформа. Спрыгиваем на нее и открываем дверь, которая находится под комнатой, из которой мы только что вышли. Небольшой балкончик и Eye перед нами. Прыгаем на вершину гигантского молота и забираем камень. «Отлич-чная работа, вор-р-р».

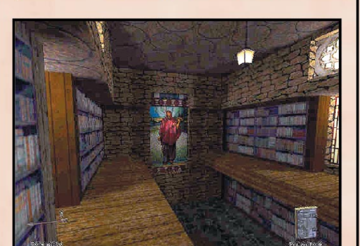
Да, Eye теперь у нас, и можно выбираться из Собора. Спрыгиваем с молота на пол и заходим в комнату слева от него, ту самую, из которой мы поднимались на последний ярус. Но на этот раз заходим в первую дверь справа. Ох, привидение! Но выглядит оно немного не так, как все остальные. Дух Murus вежливо поздоровается и предложит свою помощь в обмен на нашу. Территория сада неплохо охраняется, так что слушать нашего нового знакомого будем, оставаясь в тени. Как только Murus закончит говорить и исчезнет, делаем несколько шагов вперед, сворачиваем направо и сваливаемся вниз с разрушенной лестницы. Неугомонный дух уже здесь. Он скажет, что готов помочь нам выбраться из этого негостеприимного места, если мы соберем для него несколько предметов, и первым нашим заданием будет найти его четки.











От того места, где стоит Murus, идем налево и поднимаемся по лестнице в жилище св. Yora. От входа сразу же поворачиваем направо, поднимаемся вверх по лестнице и собираем лежащие на саркофаге водяные стрелы. Проходим в дыру в стене и открываем дверь в конце этой комнаты. Здесь шляется несколько оголодавших зомби, но воевать с ними не будем — просто пробежим мимо. Открываем дверь в конце комнаты с кроватями и поворачиваем направо. Бежим до перегородившего проход каменного завала и в дверном проеме слева от нас видим сундук с четками (rosary). Забираем их, выходим из комнаты и разворачиваемся спиной к завалу. Нам нужно пройти немного вперед, повернуть налево, затем нап-











раво в конце коридора и свалиться в дыру в полу. В этой комнате дожидаемся, пока уйдет зомби, забираем со стола лечебный эликсир и выбираемся через дверной проем слева в холл жилища св.Yora, а оттуда выходим наружу.

Murus уже ждет нас. Он душевно порадуется тому, что нашлись его любимые четки, и немедленно попросит принести ему еще и святой символ. Забегая вперед, скажем, что фантазия у духа весьма богатая, и, чтобы не бегать туда-сюда десять раз, давайте принесем ему все требуемые предметы сразу. Для начала святой символ. В обители зла, в которую стараниями нечисти превратился некогда благочестивый Собор, едва ли можно отыскать что-либо подобное, проще уж изготовить новый. Через арочку в стене выходим во внутренний двор, прячемся в тени и ждем. Нам придется проходить здесь еще не раз, так что лучше уж сразу извести всю слоняющуюся по двору нечисть — пару зомби и пару скелетов. Удобнее всего отстреливать ничего не подозревающих врагов огненными стрелами. Как только с ними будет покончено, заходим в первую дверь слева от входа во внутренний двор — в жилище св.Tenor`a. Идем через холл, в коридоре поворачиваем налево и в дверной проем справа. Мы в литейном цехе. Берем специальную форму для изготовления молота (она лежит справа внизу) и устанавливаем ее в держатель перед котлом. Теперь поворачиваем левый рычаг — форма закрывается, правый — котел наклоняется, и расплавленный металл течет внутрь, затем опять левый. Берем из раскрывшейся формы свежеизготовленный святой символ и выходим из комнаты. Идем по коридору налево, проходим через узкий зал с какими-то непонятными агрегатами и оказываемся в довольно большом помещении. Здесь нам нужно подняться по лестнице на второй ярус, перепрыгнуть с него на кирпичную колонну и пройти вдоль противоположной стены до узкого металлического желоба. Выползаем по нему наружу.

Посреди двора стоит симпатичная деревянная подсобка. Стреляем веревочной стрелой куда-нибудь поближе к крыше и забираемся наверх. Отсюда нужно забрать свечу и мешочек с деньгами. Спрыгиваем обратно во двор, забираемся в желоб и через жилище св.Tenor`a возвращаемся во внутренний дворик Собора. От двери идем прямо, заворачиваем за угол и поднимаем железную решетку. Здоровенные ворота справа от нас — это как раз и есть вожделенный путь к свободе, вот только заперты они пока. Заходим в жилище св.Vale, выстреливаем веревочной стрелой в деревянную платформу слева от входа и забираемся на второй ярус библиотеки. Заворачиваем за угол и видим валяющуюся на полу книгу (prayer book). Поднимаем ее и через внутренний двор возвращаемся к заждавшемуся нас Murus`y. Он скажет, что теперь мы принесли ему все, что нужно, и предложит пройти следом за ним к его могиле на кладбище. Но у нас есть еще одно дело. Прямо напротив входа во внутренний двор находится дверь, ведущая в жилище св. Jenel`a. Заходим туда и идем прямо до провала в полу. Э-эх, а лифт-то мы не включили... Но не беда, выстреливаем веревочной стрелой в потолок и по ней перебираемся в комнату слева от шахты лифта. Теперь тихо. Внизу бродит одинокий зомби, лучше его не беспокоить. Проходим по платформе влево и спрыгиваем вниз, стараясь оказаться поближе к синему сундуку. Достаем из него ключ от кладбища, пробегаем мимо зомби вверх по лестнице и благополучно сваливаемся в шахту лифта. Идем вперед, отмычками отпираем дверь слева от саркофага и поднимаемся вверх по лестнице в обсерваторию (по дороге можно подобрать со ступенек моховую и огненную стрелы). Бросаем святой символ в лунный бассейн позади телескопа и сразу же подбираем его. Теперь символ благословлен. Спускаемся из обсерватории вниз по лестнице, по веревке выбираемся из шахты лифта и выходим из жилища св. Jenel`a.

Поднимаем решетку справа от нас и идем вперед к кладбищу. Его охраняют сразу несколько зомби, и можно уничтожить их чем-нибудь из нашего богатого арсенала... но стоит ли? Не составит ни малейшего труда пройти у них за спиной, оставаясь в тени стен и надгробий. Открываем только что добытым ключом железные ворота и крадемся в проход прямо. Возле разрытой могилы пережидаем проходящего мимо зомби и подходим к виднеющемуся в следующем проходе Murus`y. Принимаемся за дело: касаемся четками его могильного камня, водружаем наверх свечу, читаем молитву из книги и под конец касаемся камня святым символом. Благодарности Murus`a нет границ — теперь душа его свободна. Вот только нам от этого ничуть не легче — у духа не оказалось ключей от ворот, все, что он может дать — это ключ от оружейной. Забираем его и возвращаемся с кладбища во внутренний двор.

Идем на то место, где Murus обычно встречал нас с очередной находкой, и вновь поднимаемся по лестнице в жилище св.Yora. Но на этот раз из холла идем прямо в ту комнату, где забирали со стола лечебный эликсир, а из нее бежим мимо зомби и скелета в дверной проем слева. Налево по коридору, сворачиваем за угол, бежим до конца — и дверь справа выводит нас в сад. Прямо, затем направо, и через еще одну дверь мы попадаем в Собор. Заворачиваем под колонны справа и заходим в лестничную башню. Взбираемся на самый верхний этаж и в уже знакомой нам комнате отпираем ключом призрака массивную дверь слева. Это и есть оружейная. Забираем с полки заряд взрывчатки и огненную стрелу и возвращаемся в сад, а оттуда — опять свалившись со сломанной лестницы — во внутренний двор. Идем к тем самым воротам неподалеку от жилища св.Vale и закладываем под них заряд взрывчатки. Теперь отходим на приличное расстояние и взрываем его огненной стрелой. Через открывшийся проход выходим из Собора, и миссия заканчивается.

ESCAPE!

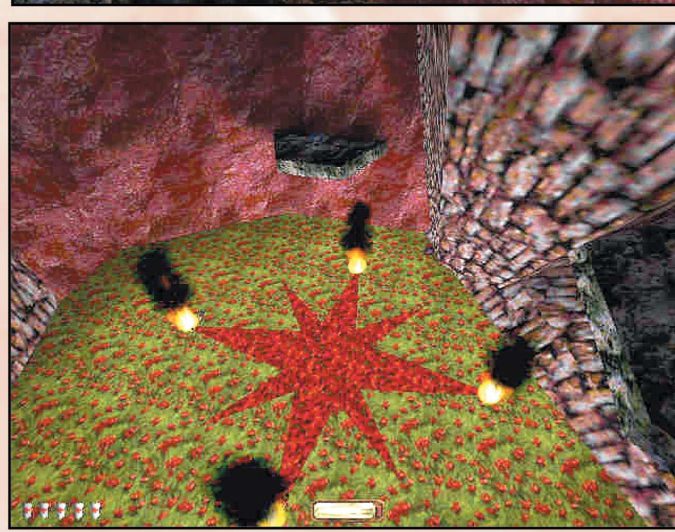
Цель: выбраться живыми из замка Константина

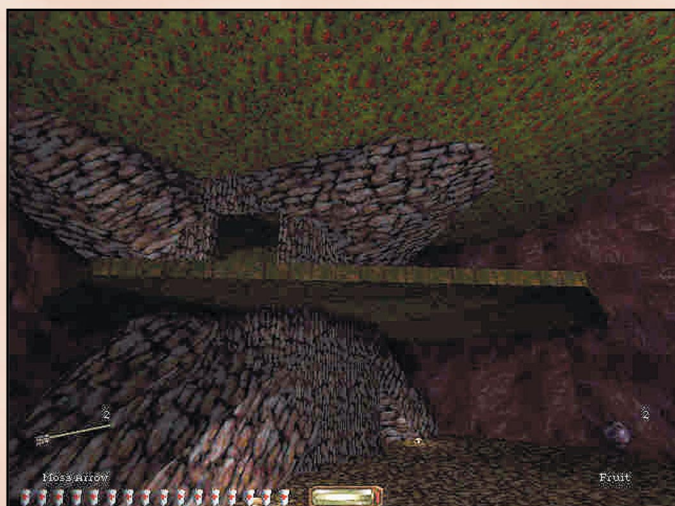
Да, влипли мы по полной программе. Награды не получили, глаза правого лишились, даже девушка наша — и то не девушка оказалась. И вот теперь с одним только мечом и четвертушкой энергии нам предстоит выбираться из замка безумного Константина.

Осматриваем комнату, в которой мы оказались. Справа от двустворчатой двери поднимаем газовую стрелу, слева от алтаря — световую гранату, позади него — стрелы, нашу

















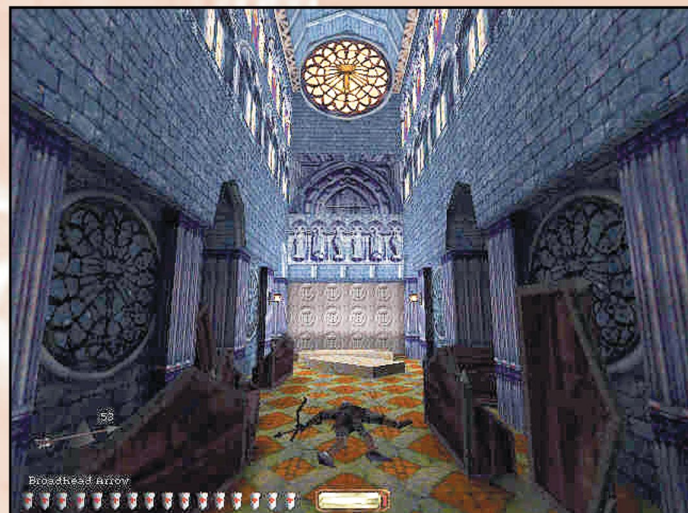
верную дубинку и кошелек с деньгами. Теперь выходим через проем в стене и из факела справа забираем огненную стрелу. Спускаемся вниз по лестнице — безразлично направо или налево, и на каменном балконе внизу прячемся поглубже в тень. Внизу разгуливают враги: пара человекокрыс и один мухолов — мерзкое и поразительно живучее создание, с убийственной точностью выпускающее тучи жалящих насекомых. Всех их необходимо пустить в расход. Идеальный вариант — одной газовой стрелой накрыть мухолова и первого человека-крысу, а второго добить уже огненной стрелой (с обычными стрелами хуже: для того чтобы убить непотревоженного грызуна, достаточно всего одного меткого выстрела, но если тот уже забеспокоился, стрелять придется долго. К тому же крысята очень быстро передвигаются и, будучи тяжело раненными, могут попросту убежать за подмогой — ну совсем как обычные стражники).

Враги закончились? Забираем с ограждения балкона водяную стрелу и синий фрукт из выемки позади нас. Будучи съеденным, он восстанавливает 2 единицы энергии, ну а нам только того и надо. Подкрепившись, спускаемся вниз. Над нашей головой виднеется весьма симпатичная пещерка в стене, где наверняка лежит много всего интересного и полезного. Выстреливаем веревочной стрелой в потолок, стараясь попасть поближе к правому краю этой самой выемки. Теперь забираемся наверх, хватаем дымящуюся под самым потолком газовую стрелу и запрыгиваем в пещерку. Чего здесь только нет! Газовые и обычные мины, световые гранаты, стрелы, лечебный напиток, наконец, золото. Собираем все это и вылезаем назад (можно, кстати, стоя на краю, и веревочную стрелу прихватить — нечего ей тут висеть).

Разворачиваемся лицом к пещерке и идем в проход слева. Кушаем еще один фиолетовый фрукт и самой обыкновенной стрелой подстреливаем ничего не подозревающего крыса, что шастает в проходе справа от нас. Забираем висящую сверху газовую стрелу и идем мимо поверженного врага. В зал справа от нас соваться пока что не стоит — уж очень хорошо он охраняется. Собираем разложенные вдоль левой стены две огненные стрелы, одну водяную и целебный овощ, а затем идем прямо. Среди костяшек скелета валяется моховая стрела, а в заполненной водой нише плавают четыре водяных. Идем по длинному узкому тоннелю, убиваем паучка и, в конце концов, выходим на небольшой каменный карниз. И сразу же водяной стрелой гасим огненного элементала, который парит над гигантской красной звездой внизу. Перепрыгиваем на уступчик слева, забираем газовую стрелу и любуемся видом сверху, периодически отстреливая всех, кто пробегает вдалеке под нами. На мухолова по традиции расходуем одну газовую стрелу, на крысах упражняемся обычными или же, дождавшись пока они встанут поровнее да покучнее — еще одну газовую. Теперь спрыгиваем вниз, собираем с лучей звезды огненные стрелы, фрукт и подтягиваемся на балкончик справа за водяными. Выходим из этой пещеры и идем направо. В большом зале теперь вовсе даже пусто :) Подбираем с пола в разных углах два фрукта и драгоценный слиток, затем выстреливаем веревочной стрелой в деревянную платформу и забираемся наверх. Справа лежит еще один фрукт, а прямо перед нами находится маленькое, уютное дупло. С пола здесь подбираем стрелы, мину и гранаты, после чего спрыгиваем с деревянного настила вниз и идем прямо, мимо зала со звездой на полу в зал, в центре которого находится еще одно гигантское дерево с такой же платформой вокруг (по дороге можно прихватить еще и драгоценный камень и водяную стрелу из прохода справа, но только так чтобы этого не заметили крысы). И опять по веревке забираемся в дупло, поднимаем с пола мину, гранату и стрелы и читаем толстенную книгу, которая поведает нам о коварных планах демона Trickster`a — Константина.

Выбираемся из дупла. Прямо перед нами виднеется узкий проход в стене, и по нему прогуливается крыс. Подстреливаем его, собираем с пола фрукты и идем в проход. На Т-образной развилке сворачиваем налево и видим перед собой нечто уже более или менее похожее на нормальный человеческий подвал, а не на фантастический сад. Остаемся в тени и ждем до тех пор, пока в проеме напротив нас не появятся крысы. Добросовестно отстреливаем их всех, после чего проходим в следующий коридор. Идем по нему, в конце сворачиваем направо, затем налево, опять направо, затем направо еще раз и останавливаемся перед длинной полосой металлического пола. Осторожненько поднимаемся по нему налево и в коридоре гасим водяными стрелами все факелы, обеспечивая должную темноту и порядок. Крадемся вперед и, оставаясь в тени, убиваем всех крысов, патрулирующих этот район. Идем до конца коридора и сворачиваем направо. Убиваем паука, по железному полу поднимаемся налево, заворачиваем за угол и видим перед собой самую обычную дверь. Вот он, выход из подвала. Открываем ее и поднимаемся по винтовой лестнице на следующий этаж. Он очень хорошо охраняется, так что придется быть предельно осторожными. С лестничной площадки выходим через проход слева, и теперь есть два варианта, как можно поступить дальше. Если полезных стрел, мин и гранат осталось еще много, методично уничтожаем всех, кто попадется нам на пути (ratman`ы без счета, два мухолова, два безумных лягушонка, взрывающихся при нашем приближении и т.д.). Идем по коридору налево, заворачиваем за угол и выходим через главный вход особняка (второй проем слева после того, как мы завернули за угол). Но проще, а главное — быстрее будет просто пробежать по этому коридору мимо ошалевших от подобной наглости монстров и выбраться наружу. Миссия должна закончиться, прежде чем кто-нибудь успеет нас серьезно обидеть.







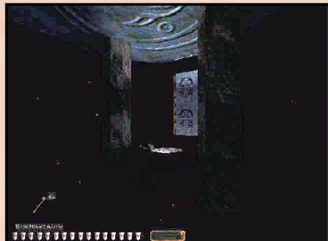
STRANGE BEDFELLOWS

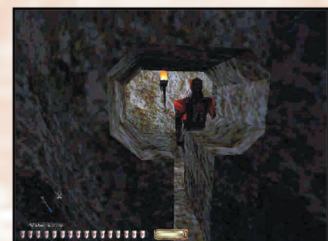
Цель: Вновь наведаться в храм Хаммеритов и попросить совета и помощи у кого-нибудь из их начальства. Соответственно, людей в этой миссии убивать нельзя.

Мы начинаем на городской улице неподалеку от храма, как когда-то в Undercover. Но до чего же здесь все изменилось! На пути к главному входу разбросаны мертвые тела, ворота... ворота просто отсутствуют. Похоже нелюди Константина уже успели здесь похозяйничать. Поднимаем колчан со стрелами слева от упавшего лучника и заходим в храм. Теперь у нас новое задание — нужно найти оставшихся в живых Хаммеритов. Обследуем комнаты слева и справа от поваленного молота и собираем стрелы, во множестве разбросанные здесь по полу, а также световую гранату. Теперь заходим в среднюю дверь. Главная лестница уже оккупирована врагами, нам придется тихонько повернуть направо и прокрасться по коридору в следующую комнату, а оттуда на балкон. Проходим через разгромленное хранилище святынь и сворачиваем в дверной проем слева. К следующей двери придется подбирать отмычки, и делать это нужно быстро — зал слева от нас по-прежнему охраняют враги. Заходим внутрь главной часовни и поворачиваем направо. Алтарь разрушен, на его месте в полу виднеется отверстие и лестница, уходящая вниз. Спускаемся по ней.



Эта местность хорошо патрулируется крысами. При желании можно поубивать их всех, но немного терпения — и легко будет прокрасться в тени мимо мерзких тварей, оставив убийство лишь на крайний случай. Будем практичными — на шум боя неминуемо сбегутся крысы со всех концов подземелья. Итак, мы внизу. Да, здесь был жестокий бой: везде разбросаны тела. Оставаясь в тени, проходим в следующее помещение и ждем, пока поблизости не окажется ни одного крыса. На развилке выбираем левый тоннель и проходим в пещеру с двумя каменными колоннами и тучей мух, роящихся







над телом Хаммерита. Устраиваемся здесь в теньке и пережидаем крысиный патруль, а затем идем в средний проход. В этом длинном зале вновь пережидаем, пока крысы пройдут мимо, и спускаемся вниз, в огромную пещеру. В ней есть целых три яруса, и сверху можно разглядеть копошащихся внизу охранников. Обходим пещеру кругом и через проход на противоположной стороне спускаемся на второй ярус.

Справа от нас находятся две забавные яркие комнаты, в первой из них можно добыть моховую стрелу, во второй — огненную. Теперь подходим к деревянной балке и, оставаясь в тени, убиваем единственную здесь крысу. Идем по балке точно к противоположному выходу. Еще две потешные комнаты, на этот раз с водяной и газовой стрелами. Но без хитрости тут не обошлось: за водяной стрелой придется нырять в воду, а газовая... не волнуйтесь, пол в этом зале есть, просто его не видно. Слева от этих двух комнат есть небольшой проход, а за ним винтовая лестница, ведущая вниз. Спускаемся по ней.

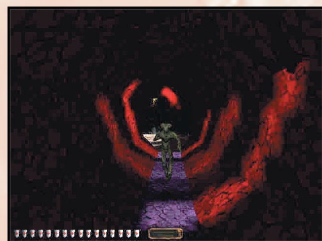
Вот мы и нашли Хаммеритов. Стоящий за окном в форме молота стражник узнает нас — похоже, он был одним из тех, кто охранял храм во время нашего прошлого визита. Но прошлые обиды сейчас забыты, и ситуация начинает понемногу проясняться. Нелюди захватили главного священника храма, и Хаммериты не решаются атаковать их, опасаясь, что в случае малейшей тревоги пленника попросту убьют. Стражник отдает нам ключ и карту, а сам убегает на шум боя. А мы... Нам пора возвращаться. К тому же у нас теперь новое задание: найти главного священника и привести его к Хаммеритам. Поднимаемся вверх по винтовой лестнице, вновь проходим по балке и через проход возвращаемся на верхний ярус. Там есть запертая дверь, справа от выхода из подвала храма, а у нас теперь есть ключ от нее. Заходим внутрь и, начиная с этого места, передвигаемся исключительно крадучись. Итак, прямо, затем налево по коридору. Светильники гасим водяными стрелами, от патрульных крысов укрываемся в небольших комнатушках слева и пробираемся так до самого конца коридора. Здесь заходим в проем в стене слева и спускаемся вниз по темному тоннелю.

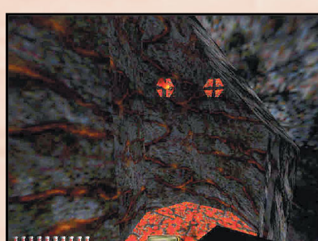
В углу этой пещеры горит весьма милый костерчик, точно такой же разложили в комнате слева, и двое крысов весело болтают и греются возле него. Вот уж не думал, что нечисть стремится к огню... Крадемся вдоль левой стены у них за спиной, стараясь не попадать в пятна света на полу. В следующей комнате история повторяется: огонь, двое стражников... М-да, охранники!.. Крадемся в проем справа. В комнату с жуками и мухоловом не пойдем, вместо этого заходим в средний проход (как раз к нему ведет теневая дорожка на полу). Мимо скелета идем прямо, в следующей комнате крадемся мимо двух крысов в проем справа и оказываемся в довольно большом зале. Крадемся в тени вдоль левой стены, пока не увидим что-то красное, небрежно брошенное в кусты. Да, похоже главному священнику храма уже никто не поможет, нам остается только принести Хаммеритам его тело. Но вот беда — охранников в этом зале многовато, целых трое крысов, причем ближайший из них периодически оборачивается в нашу сторону. Похоже, без драки не обойтись. Подстреливаем этого ретивого обычной стрелой, а когда его всполошившиеся напарники подойдут друг к другу поближе, расходуем на них стрелу газовую. Теперь взвалили священника на плечо, и вперед. Нужно проделать обратно весь путь до того самого милого костерка, который встречал нас при выходе из тоннеля. После большого зала сворачиваем налево и крадемся за спиной у двух крысов, в комнате со скелетом выбираем правый проход, теперь мимо облака насекомых прямо, затем за спиной у патрульных крысов сворачиваем налево, крадемся вдоль правой стены (на которой по странному капризу природы выросло нечто зеленое) и вуа-ля, мы у цели! Но обратно в тоннель мы уже не пойдем, вместо этого заносим священника во второй по счету проем справа и через несколько шагов оказываемся на небольшой пристани. И вот тут-то стоит записаться. Казалось бы, все просто: встаем на плот, дергаем за рычаг и плывем себе. Но для того чтобы дернуть за этот самый рычаг, тело священника придется положить и, после того как плот отчалит, поднять его по странному глюку в игре уже не удастся. А впереди предвидится небольшой водопад, где тело наверняка утонет, и миссия окажется проигранной. Что же делать? Два варианта: либо, уповая на удачу и пару раз перезагрузившись, все-таки проскочить коварный водоворот, либо проделать следующий трюк: положить тело на мостик рядом с плотом, присесть рядом с ним, дернуть за рычаг и, быстро подняв священника, заскочить на отходящий плот. После недолгого плавания и этого самого водопада мы причалим к берегу. Теперь остается лишь положить священника возле окна в форме молота, и миссия благополучно завершится.

INTO THE MAW OF CHAOS

Цель: Найти Константина и подменить Eye во время магического ритуала.

Что ж, Хаммериты сделали все, что могли: они изготовили фальшивый Eye и дали нам весьма приблизительный план того места, куда его нужно отнести. С самого начала этой миссии есть два пути. Первый — осторожно, оставаясь в тени, спускаться вниз по бесконечной







белой лестнице, периодически отсиживаясь в фиолетовых пещерах по бокам и собирая в них стрелы и другие полезные вещи. Второй — бежать, бежать напролом, не разбирая дороги и уворачиваясь от встречных. Врагам, даже самым быстрым, не угнаться за нами, а этот способ сэкономит десять-пятнадцать минут утомительного спуска. Оказавшись внизу, забегаем в тоннель слева, вихрем проносимся по платформе над огненной пропастью, через несколько ступенек и в проем в стене. Еще не время останавливаться — спускаемся вниз и сворачиваем налево, еще на одну каменную платформу. Обегаем здоровенную скалу прямо перед нами и переводим дыхание: здесь уже не достанут. Подходим к огненному водопаду и смотрим вниз. Ага, под нами еще один каменный выступ. Спрыгиваем на него и, спустившись в узкий проход и пройдя по очередной платформе, видим перед собой льдисто-голубые кристаллы. Какие красивые! Вот только касаться их не рекомендуется — сразу же отнимают массу энергии. Да, придется привыкать к тому, что в Утробе Хаоса безобидных предметов вообще будет немного. Ну да ладно, делаем несколько шагов вперед и



оказываемся на льду. Скользить здесь будем жутко, но полазить между кристаллами придется — нужно собрать разбросанные то тут, то там водяные стрелы. И-и, шаг вперед, покатились, затормозили, шаг вперед... Останавливаемся в теньке перед резким спуском вниз. Там носится эта сумасшедшая взрывающаяся жаба, и хорошо было бы ее прямо отсюда подстрелить. Как только с нею будет покончено, скатываемся вниз с небольшой ледяной горки. Идем дальше. Еще несколько шагов по благословенной твердой земле, и лед начинается снова. И выглядит это теперь как хорошая трасса для слалома с препятствиями. Главное тут — вовремя затормозить и не стукнуться о кристаллы внизу. Теперь, притаившись в тенечке, гасим водяной стрелой огненного элементала. Переходим через мост и собираем шесть огненных стрел с выступа над лавовым потоком. Идем направо. Миновав пропасть, со дна которой поднимаются в огромных пузырях все новые и новые монстры, собираем еще пять огненных стрел с выступа над небольшим озерком слева. Теперь еще одни «американские горки». В самом начале скоростного спуска с ледяной горы стоит прижаться к правой стене и заскочить на небольшой каменный выступ примерно в середине пути. Наградой за исполнение этого нехитрого акробатического трюка станут четыре фиолетовых фрукта и одна огненная стрела, подобранные на каменных мостиках, протянувшихся над голубыми кристаллами.

Заканчиваем спуск и заходим в большую пещеру. В центре ее находится шипастый цилиндр голубого цвета, явно изготовленный из той же дряни, что и кристаллы. Нам как раз внутрь него и надо, вот только с пола никак не удастся запрыгнуть. Идем к дальней стене и видим перед собой весьма необычный водопад. Вода здесь течет... вверх. Запрыгиваем в



него и смело заплываем в тоннель. Вначале все будет легко и просто: продвигаемся себе, то и дело выныривая на поверхность, чтобы глотнуть немного воздуха, но затем после особо хитрого изгиба небо и земля (пардон, дно и поверхность воды) поменяются местами, и тут-то воздух начнет заканчиваться. Как раз в это время слева появляется спасительное круглое окошко, заплываем в него (на один шаг, не больше, так, чтобы остаться на каменном выступе, а не свалиться вниз с приличной высоты) и какое-то время стоим, набираемся сил. Теперь обратно в тоннель, и плывем по нему до тех пор, пока не увидим под собой знакомую пещерку с неправильным водопа-




дом и этот самый проклятый цилиндр. В середине него виднеется отверстие, падаем туда сверху и после непродолжительного полета оказываемся в новом тоннеле. Он выводит нас в зал с оч-чень большим Деревом. Устраиваемся где-нибудь в тени и приканчиваем двух беззаботных крысок, которые разгуливают поблизости. Это довольно легко — друг друга они не видят. Затем обходим гигантский ствол и с противоположной стороны его видим проход внутрь дерева. Там живут паучки, здоровые такие, с дога размером, и приблизительно такие же добрые. Просто пробегаем мимо или предварительно отстреливаем их из лука, а затем взбираемся на первый зеленый выступ и подбираем две моховые стрелы. С разбега забираемся на второй, выстреливаем веревочной стрелой в потолок рядом с бесконечным потоком искорок и уже с веревки спрыгиваем на третий выступ. Здесь подбираем две моховые стрелы, затем еще одну на четвертом выступе, теперь веревочной стрелой выстреливаем в край пятого и забираемся на него. Собираем стрелы и здесь и выходим из ствола дерева в проем с кристаллами по бокам.

Стараясь не обращать внимания на пауков, бежим направо, переходим лавовый поток по мосту из мерцающих искорок и в конце длиннющего тоннеля с фиолетовыми кристаллами по бокам убиваем крыса. Он даже не успеет ничего заметить, достаточно всего лишь одной стрелы, метко пущенной с какого-нибудь темного участка коридора. Теперь устраиваем засаду на платформе, полукругом огибающей следующий зал, и по очереди убиваем еще двух крысов. Взбираемся по проходу, перепрыгиваем через пролом в полу... и путь здесь только один. После долгого путешествия по тоннелям и пещерам мимо лавовых озер справа от нас покажется чудо вражеской техники — телепорт, из которого неустанно появляются все новые и новые пузыри со всякой нечистью. Вообще-то нас об этом не просили, но нельзя же оставлять такую пакость в целости и сохранности. Нужно лишь погасить все четыре огонька по краям телепорта, попав в каждый из них соответствующей стрелой: газовой — в зеленый, моховой — в белый, водяной — в красный и огненной — в синий.

С телепортом покончено, а мы идем дальше, по свисающим канатам перебираемся через каменную стену и заходим в пещеру, где наш приятель Константин заканчивает приготовления к магическому ритуалу. Главное, чтобы он нас не заметил, обычное оружие здесь бессильно, а при малейших признаках тревоги демон запечатает выход из пещеры гигантским голубым кристаллом и расправится с нами... ну, скажем, секунд за пятнадцать. Оставаясь в тени, дождемся, пока он зажжет зеленый огонь и отправится в другой конец пещеры зажигать синий, моховыми стрелами выкладываем на полу бесшумную дорожку и быстренько подменяем Eye. Теперь, вновь отступив в тень, наблюдаем, как он зажигает другие огни и читает заклинания. В самом конце ритуала фальшивый камень взорвется, навсегда избавив этот мир от демона по имени Константин. А Гэррет... Похоже, после этого случая он решил бросить воровское ремесло. Во всяком случае, до второй части игры.

СИ

Дорогим Тано и ХыРЧатинке посвящаю, которые шутками да ласками добавили в мою жизнь много ярких красок...

BALDUR'S GATE

Продолжение. Начало смотри в №№ 37 и 38.

Юрий ПОМОРЦЕВ
dreg@gameland.ru

ВТОРАЯ ГЛАВА

NASHKEL

Итак, вторая глава начинается с того момента, как ваш отряд входит город **Nashkel**. Около моста немного потрепитесь с охранником, который в красках поведает о царящих вокруг неприятностях. Смысл его слов сводится к следующему — глубоко в шахтах (**Nashkel Mines**) завелась нечисть, которая препятствует нормальной работе шахтеров. Отсюда и «железный кризис», который охватил все побережье меча (**Sword Cost**).

Впереди, буквально через несколько метров, будет постоялый двор (**Nashkel Inn**), в котором вас будет поджидать очередной киллер. На этот раз охотником за вашей головой окажется девушка-волшебник. Завалить ее будет относительно несложно, особенно если навалиться всей толпой, да со всех сторон. После успешной победы поговорите с хозяином постоялого двора и как следует отдохните. Во время сна у главного героя будут видения (зря я покупал ему столько эля!), и на утро он обнаружит, что получил новую специальную способность. В моем случае этой способностью стало лечение легких повреждений (**Cure Light Wounds**).

Чуть восточнее будет здание городского склада (**Nashkel Store**), где можно скинуть набранные предметы экипировки за некоторую сумму золотых. Что-либо покупать здесь настоятельно не рекомендую — время покупок придет несколько позже, когда мы доберемся до славного града Балдурс Гейта.

В центральной части города к вам подойдет мэр по имени **Berrun Ghastkill**. Он официально объявит о награде, положенной за наведение порядка в шахтах. Что же, за язык его никто не тянул ;)!

Чуть дальше вы встретите тучного горожанина **Oublek**, который безумно обрадуется вашему появлению. Вот только загвоздка в том, что ждет он совершенно другого человека (охотника за головами по имени **Graywolf**), а вас по ошибке принял за него. Ситуация усугубляется тем, что **Oublek** должен **Graywolf** 200 золотых и есть огромное искушение назваться этим именем, чтобы несколько улучшить материальное благосостояние. Но все же советую не вступать на путь зла и честно признаться, что из вас получится такой же **Graywolf**, как из **Oublek** балерина. После исповеди репутация группы повысится на единицу.

Уже ближе к выходу из города вы встретите **Minsc** (рейнджер), которого можно взять к себе в команду. Впрочем можно и не брать — зачем нужен лишний рот на крохи опыта? В любом случае, при спокойной беседе **Minsc** расскажет о своей возлюбленной, которую захватили гноллы. После разговора на глобальной карте Побережья обозначится такая локация, как крепость гноллов (**Gnoll Fortress**). При случае обязательно туда наведаемся.

На южном мосту вам встретится некто **Edwin**, который поручит убить волшебницу **Dynaheir**, находящуюся, по его словам, в крепости гноллов. При этом он не раскроет ни мотивов, ни причин, а следовательно мы откажемся. Почему? Да потому, чтобы хотя бы в мире **Baldur's Gate** побыть **lawfull-good**...

CARNIVAL

Этот городок аттракционов находится



восточнее **Nashkel** и для нас представляет единственный интерес — заполучить в свой отряд толкового клерика. Хотя не лишним будет побродить по окрестностям и понаблюдать за трюками иллюзионистов.

В центре **Carnival** вы увидите каменную статую, которая на самом деле когда-то была во плоти и крови. Помните про тот скролл, который был прикуплен в **Beregost**? Вот он-то сейчас и понадобится. Ну а если вы не позаботились заранее, то можно за 500 золотых приобрести его у торгаша **Zeke**, что в полтора-два раза дороже. Примените заклинание **stone to flash** на статуи и поговорите с ожившей девушкой, обладающей звучным именем **Branwen**. Как только примете ее в отряд, то немедленно проведите курс лечения — бедняжка чуть жива!

Больше в городе аттракционов делать





нечего. Пришло время для серьезных испытаний.

NASHKEL MINES

Эта локация является входом в шахты. Но прежде чем лезть в опасные подземелья, для затравки походите немного по поверхности и очистите окрестные земли от нечисти (лишние очки опыта никогда не были вредны). В лесу вам встретится некто **Galtok**, которого будут преследовать орды кобольдов. Еще некоторое количество агрессивного зверья будет в отдаленных уголках локации.

Вход в шахты находится на юго-востоке. Спуститесь по двум лесенкам, поговорите с начальником работ **Emerson**, который даст вам сутки на выполнение ратных подвигов, затем потрепитесь с охраной, после чего заходите в темную пещеру, ведущую в подземелья.

ШАХТЫ. ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Изнуренные тяжким трудом шахтеры будут жаловаться на нечисть, которая заселила подземелья и нападает на рабочих. Один из шахтеров по имени **Dink** попросит вас передать кинжал (**dagger**) другому шахтеру с нижних уровней, которого зовут **Kylee**. К своему стыду, я напрочь забыл об этом квесте и вспомнил о нем лишь тогда, когда уже ни то продал, ни то выбросил кинжал. Не повторяйте моей ошибки и найдите этого **Kylee**!

В целом первый уровень не опасен и достаточно хорошо охраняется. Поэтому, не мешкая, идите на юг и выходите на второй уровень.

ШАХТЫ. ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Вам навстречу выбежит рабочий **Beldin**, за которым будет топать целая толпа кобольдов. Защитите перепуганного шахтера и очистите все уголки второго уровня от этих тварей.

Вход на третий уровень находится в самом конце юго-восточного тоннеля.

ШАХТЫ. ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

Третий уровень шахт изобилует ордами кобольдов и опасными ловушками. Лучше будет периодически разведывать территорию с помощью **Imoen** (девушек — вперед!), активизировав ее способность обнаруживать ловушки (**find traps**). Кроме кобольдов здесь водятся пауки, а так же стрелки, вооруженные магическими стрелами.

Когда этот сектор был очищен, в моем отряде закончились все лечебные заклинания. Пришлось искать подходящую для отдыха пещеру, чтобы восстановить в памяти спеллы. Но даже в относительно безопасном месте полноценно выспаться удалось лишь с четвертого или пятого раза.

Вход на четвертый уровень шахт находится на юго-востоке.

ШАХТЫ. ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ

Данный уровень примечателен командирами кобольдов (**kobold commando**), которые бодро закидали моих искателей приключений магическими стрелами. Дабы не ждать у моря погоды, я в ответ применил боевую магию.

Посередине водоема расположен вход в пещеру главного локального злодея по имени **Mulahey**, который является источником всех бед для шахтеров. Прежде чем вызывать его на бой, обойдите озеро и добейте всех агрессивных созданий. Из новых лиц в стане врагов вы обнаружите **Gray Ooze** — практически невидимую тварь, плюющуюся сгустками слизи.

Приготовьтесь к бою и заходите в логово **Mulahey**.

ШАХТЫ. ПЯТЫЙ УРОВЕНЬ. ЛОГОВО MULAHEY

После стандартного обмена любезностями **Mulahey** вызовет немалое количество кобольдов и скелетов, а сам в это время начет атаковать ваш отряд боевой магией.

Предлагаю следующую тактику борьбы с этим злодеем. Удерживайте волну врагов, рвущуюся в северный вход, двумя самыми сильными воинами. Колдуна же обрабатывайте оставшимися участниками группы. Помните, что против скелетов плохо помогает колюще-режущее оружие, и их лучше бы ошарашить по черепушке чем-нибудь тупым и массивным.

Когда стихнет бой, то выгребайте все добро из сундука и распихивайте его по походным сумкам. Особенно обратите внимание на меч moonblade и магический символ. Рядом с хоромами **Mulahey**, земля ему пухом, вы встретите Xan, которого можно принять в свой отряд. Но лучше этого не делать, а просто вернуть ему меч moonblade, которым все равно никто, кроме Xan, пользоваться и не сможет.

ТРЕТЬЯ ГЛАВА

NASHKEL MINES

Возвращайтесь на поверхность и поговорите с Emerson, который посоветует вам обратиться к мэру Berrun Ghastkill.

NASHKEL

Найдите мэра и получайте честно заработанные регалии (1000 очков опыта и 900 золотых). Эйфорию немного подпортит еще один наемный киллер по имени **Nimbul**, который будет поджидать вас около постоялого двора. После его смерти в вашу копилку перейдет 650 очков опыта и ряд достаточно дорогих вещей. Заходите в гостиницу и как следует отдохните.

BEREGOST

Восстановив силы и приведя в порядок инвенторию, отправляйтесь в **Beregost**, а именно на постоялый двор (**Feldepost Inn**). На втором этаже в одной из келий вы встретите **Tranzig** (информация об этом негодяе была в записке, найденной у последнего убитого охотника за головами). Немного поговорите с **Tranzig** и спровоцируйте его на драку. Разделавшись с нем, вы получите 975 очков опыта, уйму полезных предметов и сведения о местоположении лагеря бандитов (bandit camp на глобальной карте).



Пришло время немного прогуляться...

СЕВЕРО-ВОСТОК ОТ FRIENDLY ARM INN

На северо-восточной локации от **Friendly arm inn** вы встретите забавных на вид, но реально достаточно опасных тварей **ankheg**. За убийство **ankheg** причитается 975 очков опыта, и, кроме того, от них остаются шкуры, которые можно впоследствии с умом применить. Сразу обращаю ваше внимание на две важные вещи — во-первых, нельзя убивать более 10 **ankheg** и, во-вторых, каждая шкура весит около 100 фунтов.

На этой локации можно набрать изрядное количества опыта и прокачать большинство персонажей до третьего уровня.

В центральной части вы встретите девушку-рейнджера по имени **Gerde**, которая категорично скажет вам о том, что ankheg, мол, зверушка ценная и убивать их более 10 штук крайне не рекомендуется. Эдакий гринпис в юбке. Но в ее словах есть немалая доля истины, поэтому не переусердствуйте!

За западе вам встретятся три рыбака, которые пожалуются на злые выходки ведьмы **Umberlee**, обитающей восточнее моста к **Baldur's Gate**.

На юге изнемогает от одиночества паладин **Ajantis**. Его участие в отряде целиком зависит от вашего вкуса. Я лично не стал брать лишнего «наэкспириенсника», не найдя в **Ajantis** ничего сверхвыдающегося.

BEREGOST

Пришло время найти достойное применение шкурам ankheg. В **Beregost** есть кузница (восточная часть города), где из них можно склепать отличную броню. По пути вы встретите мальчонку **Chloe**, который скажет вам, что некто **Vai** из **Jovial Juggler** (сооружение в южной части города) желает поговорить с вами. Вторая неожиданная встреча произойдет около ворот кузницы, где вас будет поджидать **Elminster**. Волшебник, как выяснится из разговора, в курсе всех ваших доблестных подвигов и вообще интересуется вашей скромной персоной. Но чем именно вызван этот интерес, старикан пока скромно умалчивает...

Поговорите с начальником кузницы **Taerom Fuiruim**, который предложит купить у вас все шкурки **Ankheg** за 500 золотых. Ни в коем случае не соглашайтесь (первый вариант ответа)! После вашего жесткого отказа хитрец предложит изготовить из них легкую броню с AC 1. Правда, за это придется выложить 4000 золотых, но, поверьте, эта броня того стоит. Выложив наличные и передав шкурку, вы обеспечите кузнецам работу, которая по их расчетам должна быть закончена в 10 дней.

Самое время наведаться к загадочному **Vai**, который при ближайшем рассмотрении оказался не «загадочным», а «загадочной». **Jessa Vai**, офицер армии Его Величества, предложит вам выгодную сделку — вы вычищаете от бандитов лес **Larswood**, а она покупает у вас каждый скальп за 50 золотых.



Это, между прочим, вдвое большая цена, которую могут предложить местные скупщики.

LARSWOOD

В лесу водится полным-полно гибберлингов, которые с радостными воплями будут нападать на ваш отряд. Но они-то нас как раз и не интересуют. Куда больше нам важно встретить когонибудь из бандюг, кто бы захотел поговорить. Задача заключается в том, чтобы уговорить его принять ваш отряд в стан бандитов и под этим предлогом попасть в бандитский лагерь. Поэтому на грозный бандитский рык отвечайте фразой «**We'll not fight**



you. In fact, we want to join your group», только это не значит, что дальше все пойдет как по маслу — одного вашего желания мало, а реакция бандита может быть непредсказуемой. Но раза со второго, с третьего вам удастся втесаться в доверие и попасть в засекреченный лагерь, а заодно и получить 400 очков опыта.

BANDIT CAMP

В лагере вас встретит громила **Tazok**. Он устроит небольшое испытание вашим боевым способностям, после чего примет в бандитский орден. Но даже после этого **Tazok** не будет спускать с вас глаз, хотя и разрешит свободно разгуливать по лагерю.

В центре локации на отряд нападут элитные части хобгоблинов, которых без труда можно порубить в капусту. А вот бандиты вас трогать не будут, если, конечно, не устроить им хорошую провокацию. Но во имя собственной безопасности лучше обойтись без экстремальных выходок, а если чешутся руки — то добро пожаловать в пещеру элитных войск гноллов, которая расположена на севере локации.

Несколько восточнее пещеры гноллов будет нести службу **Taugosz Khosann**. Молодчик будет разговаривать в хамском тоне, за что ему можно преподать небольшой урок вежливости, носящий летальный характер для хама.

Разгуливая по лагерю, не забывайте обшаривать ящики, бочки и мешки. В них подчас припрятано немало добра. Удивительно, но бандиты спокойно реагируют на разграбление собственного имущества! Неужели издержки профессии?

В северо-восточной части локации расположена большая хижина, стоящая на деревянном фундаменте. В нее-то нам и надо, но, прежде чем переступить порог, как следует подготовьтесь к бою. Это будет самое серьезное сражение из всех, в которых приходилось участвовать до этого. Чтобы хоть немного обнадежить, скажу, что награды будут соответствующие.

Итак, внутри вас встретят четыре человека. Короткий разговор неизменно приведет к жесточайшей разборке. Советую сначала валить волшебника, который займет оборону слева от двери. После смерти врагов ваша копилка обогатится на 750+900+900+1200 очков опыта. Соберите все предметы и поговорите с одиноко стоящим около сундука **Ender Sai**, который расскажет вам длинную историю о черных делах, творящихся на Побережье. Смысл его слов заключается в следующем — злодеи вроде **Tazok** не более чем марионетки в руках неких темных сил, обладающих огромным могуществом. Короче, все намного хуже, чем может показаться на первый взгляд. И, по-видимому, расхлебывать круто заваренную кашу придется именно вам. Подтверждение словам **Ender Sai** можно найти в бумагах, спрятанных в сундуке. Документы говорят о том, что нити таинственных и мрачных событий ведут к чащобе **Cloackwood**.

На этом завершается третья часть.

ЧЕТВЕРТАЯ ГЛАВА



ЮГО-ВОСТОЧНАЯ ЧАСТЬ CLOACKWOOD

Поспасть в **Cloackwood** можно через западную границу **Friendly Arm Inn**. В этой части чащобы вы встретите своих старых знакомых ксвартов, с которыми, естественно, вы без труда справитесь. На севере локации обитают гигантские пауки, а также новый тип противников — тасолы. Тасолы — гуманоиды-карлики, не отличающиеся ни умом, ни сообразительностью, ни силой.

На северо-западном мосту вам встретится **Coran**, который расскажет о бесчинствах вивернов. Как бы между прочим, он заметит, что за голову взрослого виверна мэр **Beregost** обещал 2000 золотых. Что же, мы ребята смышленые, дважды нам повторять не нужно.

Последняя местная достопримечательность — хибара в центре карты. Внутри вы найдете сундук с кучей всякого добра.



ЮЖНАЯ ЧАСТЬ CLOACKWOOD

В южном лесу отряд встретит перепуганный **Tiber**, который расскажет байку о брате **Chelak**, который отправился истреблять не в меру расплодившихся пауков. Чуть позже выяснится, что реальные мотивы более меркантильны — на самом деле брательнику понадобился очень неплохой двуручный меч **Spider's Bane**. Как бы там ни было, пообещайте **Tiber** связаться с ним, если у вас появится хоть какая-то информация о пропавшем родственнике.

Во время отдыха у главного героя опять начнутся ночные видения, которые сначала добавят одну способность по лечению легких повреждений (**cure light wounds**), а затем две по замедлению яда (**slow poison**).

Данная локация примечательна обилием ловушек, особенно в восточном и западном краях карты. Обязательно вышлите вперед скаута с максимальным умением **find traps** (по всей видимости, это будет **Imoen**). Ловушки весьма докучают, так как парализуют участников вашего отряда примерно на пять минут реального времени. При этом магические капканы расставлены около скопления врагов, которые, в силу природных особенностей, обладают иммунитетом к парализации.

К слову об «иммунитетных». Здесь вы столкнетесь с волшебными пауками, которые отлично владеют заклинанием **demension door** (1400 очков опыта за убиение такой твари), а также с умеренно опасными эттеркапами и обычными гигантскими пауками.

Общий совет по этой локации — не спешите захватить всех и вся с наскоку. Двигайтесь короткими перебежками, с постоянно активизированной способностью **find traps** у вора.



ЗАПАДНАЯ ЧАСТЬ CLOACKWOOD

Хвала всем святым, эта часть чащобы без ловушек. Но сюрпризы тоже имеются, будьте уверены.

На юго-западе вы встретите **Eldoth**, который попросится в ряды вашей группы. Не особенно рекомендую его нанимать, так как этот друг флейты и лютни обладает злым элайнментом (**neutral evil**), а к финалу главы ваша репутация будет 18 (или около того), что сделает **Eldoth** очень несчастным. Впрочем, если вы выбрали путь зла, то тогда **Eldoth** долгожданный гость в ваших рядах, тем паче, что он обладает способностью изготавливать отравленные стрелы.

Помимо всевозможной агрессивной фауны, вам встретятся и представители ордена Теневых Друидов (**shadow druid**). Первым, скорее всего, нападет **Erefia**, предварительно отпустив нелестные комментарии в адрес **Jaheira** (фи, нахал!). Основные силы друидов сосредоточены в центральной части карты, где расположена их лесная резиденция. Не вступайте в бой с ними один на один, так как слуги равновесия очень любят применять заклинание **hold**, которое на достаточно продолжительный срок парализует персонажа.



СЕВЕРНАЯ ЧАСТЬ CLOACKWOOD

Это последняя часть чащобы **Cloackwood**. Из достопримечательностей следует отметить пещеру виверное в восточной части локации. Отправляйтесь туда и шинкуйте эту пародию на драконов (1400 очков опыта за взрослую особь, 450 очков опыта за детеныша). Не забудьте подобрать голову виверна, без нее вам не видать заслуженной награды!

MINES

В северо-восточной части экрана расположен подьемник, который и приведет вас в подземелье. Правда, до него еще надо добраться. Дабы вы не смущались последующим геноцидом и обильным кровопролитием, скажу, что данные шахты построены в тайне от Его Величества и работают на них пленные рабы. В конечном счете мы должны освободить плененных рабочих и затопить на радость Нептуну всю эту каторгу.

Разборки с охраной начнутся прямо на мосту, ведущему в форт. Около хижины вас встретит милая компания, включающая двух магов и двух воинов. Как обычно, в первую очередь валите волшебную братию. После не забудьте обшарить все закутки в поисках чего-нибудь ценного.

Двигайтесь вдоль частокола к второму посту. Здесь будет только охрана, с которой вы должны уже без труда справляться. Заходите в дом, спускайтесь по лесенке в подвал и вставайте на подьемник.

ШАХТЫ. ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Побродите немного по темным коридорам, послушайте трогательные речи рабочих, молящих об освобождении, уничтожьте охрану. После того как вам это праздное шатание приестся, выходите на второй уровень по южному рукаву.

ШАХТЫ. ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

На втором уровне обстановка будет постепенно накаляться. Во-первых, спокойно жить не дадут обильно расставленные ловушки. Во-вторых, противники, которых вы встретите здесь, будут уже посерьезнее, чем простые охраннички.

В центральной части локации размещена комната, в которой обитает множество всяких тварей, прикрываемых волшебником **Hareishan** (ходячие 1400 очков опыта). Рядышком с этой комнатой будут камеры, в которых заточены гном **Yeslick** и бунтарь **Rill**. Первого можно взять или не взять к себе в отряд, а вот со вторым дело обстоит несколько сложнее. Рабочий-раб попросит у вас 100 золотых для того, чтобы подкупить охрану и вывести своих товарищей по несчастью из заточения. Эх, неискоренима во мне вера в хорошее начало, поэтому я доверил названную сумму оборванцу, который, рассыпаясь в благодарностях, поспешил прочь. Как выяснилось позже, **Rill** не подвел и сдержал свое слово.

Недалеко от тюремных камер будет спуск на третий уровень.

ШАХТЫ. ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

На третьем уровне много достаточно сильных врагов (в частности, элита хобгоблинов) при минимуме запутанных коридоров. Вот так, дешево и сердито — прелюдия перед серьезной битвой на четвертом уровне, вход на который будет в юго-восточной части карты.

ШАХТЫ. ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ

Чуть западнее входа предстанет во всем своем величии **Davaeorn**. Не думайте, что его угрозы и презрение к вам чистой воды дешевый понт. Старикан действительно могучий маг и, к тому же, по обе его руки стоят очень сильные воины с пылающими мечами (**battle horror**). Ни в коем случае не принимайте бой в узком коридоре, который изобилует ловушками! Убьют за просто так — и глазом моргнуть не успеете. Выманивайте злодеев во одному и налетайте всем скопом. После боя вы получите 4000 очков опыта за каждого **battle horror** и 6000 очков опыта за голову **Davaeorn**. Соберите все предметы, которые будут в изобилии разбросаны по округе и, главное, возьмите ключ, с помощью которого можно будет затопить пресловутые шахты.

Недалеко от места разборок будет келья ученика **Davaeorn** по имени **Stephan**. Он будет орать дурниной, чтобы вы даровали ему пощаду. Решать вам, а я скажу только, что за убийство протеже **Davaeorn** ваша репутация ни на йоту не уменьшится. Ну а дальше додумывайте, додумывайте.

Собрав все имущество, поднимайтесь на подьемнике на первый уровень шахт.

ПЯТАЯ ГЛАВА

MINES

Отправляйтесь в восточный тоннель и дважды поговорите с рабом, находящимся около большого круглого вентиля. Уверьте его, что уже встречались с **Rill** и что тот выведет всех рабочих,



ЭФФЕКТЫ РАЗЛИЧНЫХ ДЕЙСТВИЙ НА РЕПУТАЦИЮ

Таблица 11б

Уровень репутации	Убийство невиновного	Ранение невиновного	Кража	Убийство солдата Flaming Fist	Пожертвование церкви
20 (герой)	-10	-2	-1	-10	-
19	-10	-2	-1	-10	-
18	-9	-2	-1	-9	-
17	-8	-1	-1	-9	+1 (500)
16	-7	-1	-1	-9	+1 (400)
15	-6	-1	-1	-8	+1 (300)
14	-5	-1	-1	-8	+1 (300)
13	-5	-1	-1	-7	+1 (200)
12	-5	-1	-1	-7	+1 (200)
11	-4	-1	-1	-6	+1 (100)
10 (начальная)	-4	-1	-1	-6	+1 (100)
9	-3	-1	-1	-5	+1 (100)
8	-2	-1	0	-5	+1 (100)
7	-2	-1	0	-4	+1(100)
6	-2	-1	0	-3	+1 (200)
5	-2	-1	0	-2	+1 (200)
4	-1	0	0	-2	+1 (200)
3	-1	0	0	-1	+1 (300)
2	-1	0	0	-1	+1 (400)
1 (злодей)	0	0	0	0	+1 (500)

Примечание: в скобках указано количество золотых, которые необходимо пожертвовать для увеличения репутации на единицу.

РЕАКЦИЯ NPC ПРИ РАЗЛИЧНЫХ ЗНАЧЕНИЯХ РЕПУТАЦИИ

Таблица 11в

Репутация	Эффект
20	Группа получает бонус +4 к реакции персонажей
18-19	Группа получает бонус +3 к реакции персонажей
16-17	Группа получает бонус +2 к реакции персонажей
14-15	Группа получает бонус +1 к реакции персонажей
8-13	Модификаторы отсутствуют
7	Группа получает пенальти -1 к реакции персонажей
6	Группа получает пенальти -2 к реакции персонажей
5	Группа получает пенальти -3 к реакции персонажей. Когда команда заходит в новую локацию, то с 10% вероятностью появляется недружелюбно настроенный отряд солдат Flaming Fist.
4	Группа получает пенальти -4 к реакции персонажей. Когда команда заходит в новую локацию, то с 20% вероятностью появляется недружелюбно настроенный отряд солдат Flaming Fist.
3	Группа получает пенальти -5 к реакции персонажей. Когда команда заходит в новую локацию, то с 30% вероятностью появляется недружелюбно настроенный отряд солдат Flaming Fist.
2	Группа получает пенальти -6 к реакции персонажей. Когда команда заходит в новую локацию, то с 50% вероятностью появляется недружелюбно настроенный отряд солдат Flaming Fist.
1	Группа получает пенальти -7 к реакции персонажей. Когда команда заходит в новую локацию, всегда появляется недружелюбно настроенный отряд солдат Flaming Fist.
0	Игрок больше не может покупать и продавать предметы. Когда команда заходит в новую локацию, всегда появляется недружелюбно настроенный отряд солдат Flaming Fist. NPC будут враждебно реагировать на группу.

РЕАКЦИЯ NPC ПРИ РАЗЛИЧНЫХ ЗНАЧЕНИЯХ РЕПУТАЦИИ

Таблица 11в

	ЭЛАЙНМЕНТ		
Репутация	Good	Neutral	Evil
1	Покидает команду	Покидает команду	Счастлив
2	Покидает команду	В ярости	Счастлив
3	В ярости	В ярости	Счастлив
4	В ярости	Несчастлив	Счастлив
5	В ярости	Несчастлив	Счастлив
6	Несчастлив	Безучастен	Счастлив
7	Несчастлив	Безучастен	Безучастен
8	Несчастлив	Безучастен	Безучастен
9	Безучастен	Безучастен	Безучастен
10	Безучастен	Безучастен	Безучастен
11	Безучастен	Безучастен	Безучастен
12	Безучастен	Безучастен	Безучастен
13	Счастлив	Безучастен	Несчастлив
14	Счастлив	Безучастен	Несчастлив
15	Счастлив	Безучастен	Несчастлив
16	Счастлив	Безучастен	В ярости
17	Счастлив	Безучастен	В ярости
18	Счастлив	Безучастен	В ярости
19	Счастлив	Несчастлив	Покидает команду
20	Счастлив	Несчастлив	Покидает команду

ВЛИЯНИЕ РЕПУТАЦИИ НА СТОИМОСТЬ ПРЕДМЕТОВ

Таблица 11д

Репутация	Модификация цен
20	-50%
19	-40%
18	-30%
17	-20%
16	-10%
15	10%
14	0%
13	0%
12	0%
11	0%
10	0%
9	+10%
8	+20%
7	+20%
6	+30%
5	+40%
4	+50%
3	+100%
2 и менее	Вето на куплю/продажу

прежде чем шахты будут затоплены.

После ролика вы получите два дополнительных очка к репутации и 2000 очков опыта. Не забудьте наведаться в храм восточнее **Beregost** и получить 2000 золотых за голову виверна. Кроме этого, в самом **Beregost** пора бы получить броню, сделанную из шкуры **Ankheg**.

Отдохните, переворошите рюкзаки, после чего собирайтесь за гостинцами в доблестный град Балдурс Гейт.

BALDUR'S GATE BRIDGE

На мосту вас встретит офицер **Scar**, который попросит исследовать торговый дом **Seven Sun** (2000 золотых за информацию). Важно заметить, что **Scar** один из тех, кто верен своему слову и кому можно безоговорочно доверять. Скажите, что обязательно зайдете в **Seven Sun** при первом же удобном случае.

Чуть дальше вы встретите симпатичного старикана **Quayle**, который изъявит желание пополнить ряды отряда. По профессии он является клериком/иллюзионистом.



BALDUR'S GATE

Сразу оговорюсь, что Балдурс Гейт — это целая кладезь квестов разной степени сложности. Но даже если забыть о них, то город представляет чисто эстетический интерес, в том смысле, что его просто интересно изучать. Ниже я дам список ключевых квестов и тот минимум действий, который необходим для завершения главы. Но это явно не весь список заданий и источников опыта, которые можно отыскать в Балдурс Гейте. Помните об этом и не поленитесь самостоятельно ознакомиться с местными достопримечательностями и обитателями.

Сразу за воротами вас встретит **Elminster**. Полунамеками он даст кое-какие ориентиры и уберется восвояси.

Пройдете в северо-западную часть квартала и зайдите в **Sorcerous Sundries** (куполообразное здание сине-оранжевого цвета). Поднимитесь на второй этаж и ответьте дерзостью на дерзость местным служителям. За убийство магов вы не потеряете ни очка репутации, зато разживетесь множеством полезных предметов и 1500+1500+1200+1200 очками опыта.

Направляйтесь в южный квартал города. В его центра будет выситься резиденция **Iron Throne**. В принципе, если точно следовать сюжетной линии, то сюда необходимо будет нанести визит несколько позже, но мы, чтобы не шляться туда-сюда, сразу разделаемся с этим квестом. Итак, заходите в роскошный дворец, заплатите 100 золотых охраннику, чтобы отвязался, и поднимайтесь по лестнице на самый верхний этаж (пятый). Наверху будет очень серьезный бой, в котором против вас будут выступать несколько весьма сильных магов. Поактивней используйте спеллы, не забывая про заклинание **Invisibility Purge**. За уничтожение основных злодеев вы получите 3000+2000+1800+1800+1800+1600 очков опыта, и это не считая остальной мелочевки.

Следуйте в юго-западную часть города. На охранников, которые будут говорить, что вас ждет **Scar**, пока не обращайте внимания. Обещанного, знаете ли, годами ждут... На востоке локации вы найдете дом с вывеской **Seven Sun**, который так интересовал офицера. Заходите вовнутрь, поднимайтесь наверх и поговорите с купцом. Вскоре, не выдержав долгой беседы, он покажет свое настоящее обличье, превратившись в допплегангера. Именно этого-то и опасался **Scar**, когда говорил о своих подозрениях. Добивайте оставшихся тварей и идите на доклад к офицеру. Резиденция **Flaming Fist** находится на этой же локации, несколько западнее **Seven Sun**.

Поговорите со **Scar**, который даст вам обещанную награду (5000 очков опыта и 2000 золотых) и попросит истребить оставшихся допплегангеров. Поскольку мы позаботились об этом заранее, то просто поговорите с ним еще раз и получайте дополнительные 2000 золотых. **Scar** попросит вас исследовать канализацию в восточной части города. Отправляйтесь в указанный квартал и через люк забирайтесь в подземную часть Балдурс Гейта.

Среди каналов с нечистотами (вот она, романтика дальних странствий!) вам повстречается целый выводок отврати-

ТАБЛИЦА С ПАРАМЕТРАМИ ОРУЖИЯ БЛИЖНЕГО БОЯ

Оружие	1- или 2-ручное	Тип*	Скорость	Повреждения	Кто использует**
Arrow	-	p	-	1-6	-
Bolt	-	p	-	1-10	-
Battle Axe	1	s	7	1-8	F,R,P,B
Dagger/Throwing Dagger	1	p	2	1-4	F,R,P,T,B,M,D
Club	1	b	4	1-6	F,R,P,T,B,C,D
Flail	1	b	7	1-6+1	F,R,P,B,C
Mace	1	b	7	1-6+1	F,R,P,B,C
Throwing Axe	1	s	4	1-6	F,R,P,B
Morning Star	1	b	7	2-8	F,R,P,B,C
Dart	1	p	2	1-3	F,R,P,M,T,B,D
Halberd	2	p/s	9	1-10	F,R,P,B
Quarterstaff	2	b	4	1-6	F,R,P,T,B,C,D
Sling Stone	1	b	-	1-4+1	-
Bastard Sword	1	s	8	2-8	F,R,P,B
Long Sword	1	s	5	1-8	F,R,P,T,B
Short Sword	1	p	3	1-6	F,R,P,T,B
War Hammer	1	B	4	1-4+1	F,R,P,B
Spear	2	p	6	1-6	F,R,P,B,D
Two-Handed Sword	2	s	10	1-10	F,R,P,B

Примечания:
** s — slashing (рубящее оружие), p — piercing (колющее оружие) b — bludgeoning (дубины).*
*** Классы персонажей: F — fighter, R — ranger, P — paladin, C — cleric, D — druid, T — thief, B — bard, M — mage.*

ТАБЛИЦА С ПАРАМЕТРАМИ ДИСТАНТНОГО ОРУЖИЯ

Таблица 8

Оружие	1- или 2-ручное	Темп стрельбы	Скорость	Бонус к попаданию	Бонус к повреждениям	Кто использует*
Composite Long Bow	2	2	7	+1	+2	F,R,P
Long Bow	2	2	8	+1	-	F,R,P,B
Short Bow	2	2	6	-	-	F,R,P,T,B
Dagger/Throwing Dagger	1	2	2	-	-	F,R,P,M,B,T
Throwing Axe	1	1	4	-	-	F,R,P
Sling	1	1	6	-	-	F.R.P,T,B,C,D,M
Darts	1	3	2	-	-	F,R,P,T,B,M,D
Heavy Crossbow	2	1	10	-	+2	F,R,P,B
Light Crossbow	2	1	7	-	-	F,R,P,B

Примечание:
** Классы персонажей: F — fighter, R — ranger, P — paladin, C — cleric, D — druid, T — thief, B — bard, M — mage.*

ТАБЛИЦА С ПАРАМЕТРАМИ БРОНИ

Таблица 9

Броня	Класс брони (AC)	Кто использует*
Buckler	(-1 модификатор)**	F,R,P,T,B,C,D
Small Shield	(-1 модификатор) **	F,R,P,C
Medium Shield	(-1 модификатор) **	F,R,P,C
Large Shield	(-1 модификатор) **	F,R,P,C
Leather	8	F,R,P,T,B,C,D
Studded Leather	7	F,R,P,T,B,C,D
Chain mail	5	F,R,P,B,C
Splint mail	4	F,R,P,C
Plate Mail	3	F,R,P,C
Full Plate Armour	1	F,R,P,C

Примечания:
** Классы персонажей: F — fighter, R — ranger, P — paladin, C — cleric, D — druid, T — thief, B — bard, M — mage.*
*** Buckler дает -1 к AC, но не защищает от стрел и колющего оружия, Small Shield дает -1 к AC, но не защищает от стрел, Medium Shield дает -1 к AC, Large Shield дает -1 к AC, и -2 к AC против стрел.*

ТАБЛИЦА БОНУСОВ (ПЕНАЛЬТИ) БРОНИ ПРОТИВ АТАК РАЗЛИЧНЫМ ОРУЖИЕМ

Таблица 10

Armour	Slashing	Piercing	Bludgeoning
Leather armour	0	+2	0
Studded Leather	-2	-1	0
Chain mail	-2	0	+2
Splint Mail	0	-1	.2
Plate Mail	-3	0	0
Full Plate	-4	-3	0

Примечание: slashing — рубящее оружие, piercing — колющее оружие, bludgeoning — дубины.

ТАБЛИЦЫ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИЕ ВЛИЯНИЕ РЕПУТАЦИИ

НАЧАЛЬНАЯ РЕПУТАЦИЯ

Таблица 11а

Элайнмент	Начальная репутация
Lawful Good	12
Neutral Good	11
Chaotic Good	11
Lawful Neutral	10
Neutral	10
Chaotic Neutral	10
Lawful Evil	9
Neutral Evil	9
Chaotic Evil	8

тельных **carrion crawler** и один огр-маг (потенциальные 650 очков опыта).

Вновь возвращайтесь к **Scar** и поделитесь с ним неутешительной информацией (2000 очков опыта и 1000 золотых). Офицер выйдет за ворота и предложит вам следовать к герцогу **Eltan**, чтобы рассказать титулованной особе о всех злоключениях. Поговорите с герцогом и выложите все как на духу, благо этому человеку можно верить. После долгой беседы **Eltan** даст вам книгу для входа в Candlekeep, 2000 золотых и поручит расследовать темные дела, творящиеся в вашем родном городе...

ШЕСТАЯ ГЛАВА

CANDLEKEEP

У градских врат страж потребует книгу, которая является пропуском в **Candlekeep**. Побродите некоторое время по окрестным местам и обратите внимание, как сильно изменились люди на вашей исторической родине. Здесь, в родном городе, о вас будут знать меньше, чем в далеких странах, где ходит молва о подвигах сына **Gorion**. Странновато это все, не находите?.. Опасения начнут принимать реальные очертания, когда монах в **Priest's Quarters** неожиданно окажется допплегангером (420 очков опыта).

Отправляйтесь в центральную часть города и побродите по замку. На втором этаже вас встретит некто **Koveras** (ммм... а на самом-то деле это... впрочем, не буду забегать вперед), который даст вам кольцо protection +1. Запомните эту личность — нам еще придется с ним столкнуться, ох, придется...

У выхода из замка вас возьмет под белые рученьки стража и засадит в тюремную камеру. Не хватайтесь за оружие, скоро придет **Tethoril**, который освободит вас из заточения. Попросите перенести отряд в секретную подземную библиотеку, расположенную глубоко под городским замком.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ CANDLEKEEP. ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

На книжных полках вы обнаружите некоторое количество магических свитков. Из библиотеки есть короткий ход, ведущий прямо на поверхность, но, увы, он окажется завален. Придется идти длинным путем, который, ко всем своим недостаткам, окажется еще и очень опасным.

В зале вам встретится **Phlydia**, которая буквально через несколько секунд превратится в допплегангера. Не удивляйтесь таким метаморфозам, чуть позже вы убедитесь, что все без исключения население города стало жертвами этих тварей.

Западная часть локации содержит четыре саркофага, в двух из которых спрятаны очень ценные вещи: **tome of understanding** (перманентно увеличивает wisdom на единицу), **zing of fire resistance** (+40% против огня) и manual of **gainful exercise** (перманентно увеличивает **strength** на единицу). Трудность заключается в том, что все тоннели испещрены ловушками, поэтому на дело подряжайте доку Imoen.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ CANDLEKEEP. ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

На втором уровне вы увидите обещанные превращения жителей города в отвратительных существ. Помимо них, вам встретятся скелеты и волшебные пауки.

В тоннеле, ведущему к выходу, будет поджидать интересная парочка — **Elminster** и **Gorion**! Вот уж лопухнулись допплегангеры, так лопухнулись — папашка-то ваш давно в земле сырой лежит. Поэтому выводите злодеев на чистую воду и отточенным железом отучайте пудрить мозги.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ CANDLEKEEP. ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

В пещерах вас встретит магическая братия в лице **Sakul** (1600 очков опыта) и **Tam** (1300 очков опыта). Валите в первую очередь их, а уж потом добивайте обычных воинов.

Аккуратно двигайтесь вперед, обезвреживая многочисленные ловушки. Перед небольшим мостом сохраните игру!

Чуть восточнее мостика вам встретятся два василиска. По мне, так это самый опасный противник, так как василиск одним-единственным выстрелом мгновенно убивает вашего персонажа, превращая его в камень. Справиться с тварями мне удалось только при помощи животных, вызванных заклинанием animal **summoning**.

СЕДЬМАЯ ГЛАВА

...самая, что ни на есть финальная. Но прежде чем со Злом будет покончено, придется еще немало повозиться. Больше того, придется вновь полазать по канализации... А вы думали, путь к

СВОДНЫЕ ТАБЛИЦЫ БОНУСОВ (ПЕНАЛЬТИ), ЗАВИСЯЩИХ ОТ БАЗОВЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

	Streng				Dexterity			Constitution
Значение характеристики	Бонус к ближним атакам	Бонус к повреждениям	Переносимый вес	Вероятность взлома	Бонус к дистантным атакам	Бонус к AC	Бонус к росту хит-поинтов за каждый уровень	Вероятность быть воскрешенным (%)
3	-3	-1	5	3	-3	+4	-2	40
4	-2	-1	15	4	-2	+3	-1	45
5	-2	-1	15	4	-1	+2	-1	50
6	-1	0	30	6	0	+1	-1	55
7	-1	0	30	6	0	0	0	60
8	0	0	50	8	0	0	0	60
9	0	0	50	8	0	0	0	70
10	0	0	70	10	0	0	0	75
11	0	0	70	10	0	0	0	80
12	0	0	90	12	0	0	0	85
13	0	0	90	12	0	0	0	90
14	0	0	120	14	0	0	0	92
15	0	0	120	14	0	-1	+1	94
16	0	+1	150	16	+1	-2	+2	96
17	+1	+1	170	18	+2	-3	+2(+3)	98
18	+1	+2	200	20	+2	-4	+2(+4)	100
18/01-50	+1	+3	220	25	-	-	-	-
18/51-75	+2	+3	250	30	-	-	-	-
18/76-90	+2	+4	280	35	-	-	-	-
18/91-99	+2	+5	320	40	-	-	-	-
18/00	+3	+6	400	45	-	-	-	-
19	+3	+7	500	50	+3	-4	+2(+5)	100
20	+3	+8	600	55	+3	-4	+2(+5)	100
21	+4	+9	700	60	+4	-5	+2(+6)	100
22	+4	+10	800	65	+4	-5	+2(+6)	100
23	+5	+11	1000	70	+4	-5	+2(+6)	100
24	+6	+12	1200	75	+5	-6	+2(+7)	100
25	+7	+14	1600	80	+5	-6	+2(+7)	100

Примечание: в скобках указан рост хит-поинтов для воинов.

ТАБЛИЦА #2

	Intelligence				Wisdom				Charisma
Значение характеристики	Макс. уровень заклинаний	Вероятн. выучить заклинание	Макс. кол-во заклинаний на уровень	Бонус к Lore	Бонус к спасброскам	Число дополн. заклинаний	Вероятн. неудачи при кастовании	Бонус к Lore	Бонус к реакции NPC е
3	-	-	-	-20	-3	-	50	-20	-5
4	-	-	-	-20	-2	-	45	-20	-4
5	-	-	-	-20	-1	-	40	-20	-3
6	-	-	-	-20	-1	-	35	-20	-2
7	-	-	-	-10	-1	-	30	-10	-1
8	-	-	-	-10	0	-	25	-10	0
9	4	35	6	-10	0	0	20	-10	0
10	5	40	7	0	0	0	15	0	0
11	5	45	7	0	0	0	10	0	0
12	6	50	7	0	0	0	5	0	0
13	6	55	9	0	0	1	0	0	+1
14	7	60	9	0	0	1	0	0	+2
15	7	65	11	+3	+1	2	0	+3	+3
16	8	70	11	+5	+2	2	0	+5	+4
17	8	75	14	+7	+3	3	0	+7	+4
18	9	85	18	+10	+4	4	0	+10	+5
19	9	95	Все	+12	+4	1,4	0	+12	+8
20	9	96	Все	+15	+4	2,4	0	+15	+9
21	9	97	Все	+20	+4	3,5	0	+20	+10
22	9	98	Все	+25	+4	4,5	0	+25	+11
23	9	99	Все	+30	+4	5,5	0	+30	+12
24	9	100	Все	+35	+4	6,6	0	+35	+13
25	9	100	Все	+40	+4	6,7	0	+40	+14

Примечание: в обоих таблицах под словом «бонус» понимается как бонус, так и пенальти.

справедливости чист и светел? Ха, это байки для наивных утопистов!

Для начала отдохните. После сиесты идите к восточной границе города и отправляйтесь в южный квартал Балдурс Гейта. Потом ступайте в резиденцию **Iron Throne.**

Из сбивчивых рассказов взволнованных граждан вы узнаете, что **Scar** был убит, его место занял мерзавец **Angelo**, герцог **Eltan** умирает от неизвестной болезни, а новым властителем самолично провозгласил себя... он самый, **Sarevok** (анаграмма **Koveras**). Но это еще полбеды. Лично для вас гораздо опаснее то, что за вашу голову назначена неплохая сумма, и солдаты **Flaming Fist** с превеликим удовольствием упрячут отряд за прутья камеры. Поэтому крайне важно избегать контакта с солдафонами.

Итак, поднимитесь на пятый этаж и разберитесь с волшебницей по имени **Cythandria**. Когда она взмолится о пощаде, то не убивайте ее, а выслушайте и заберите дневники **Sarevok** — вещественное доказательство преступлений (когда я стану плохим, то ни при каких обстоятельствах не буду вести никаких компрометирующих дневников!!!). Из писем вы узнаете о существовании подземного хода, вход в который располагается на первом этаже **Iron Throne** (правее входа).

Чтобы вам долго не странствовать по канализации, подскажу кратчайший путь — выходите через короткий тоннель, расположенный прямо под входом (он идет в юго-западном направлении). Тоннель выведет вас в громадный бордель, где вы и проведете оставшуюся часть игры. Шутка.

В центральной части борделя будут две волшебницы — **Slythe** и **Krystin**. За голову первой положено 5000 очков опыта, а за голову второй — 3000. В борьбе с ними поосторожнее применяйте магию массового поражения — не должна пострадать ни одна невинная проститутка! Они тоже люди, между прочим.

Среди останков обязательно отыщите приглашение на коронацию (**invetation**) — без него вас не пустят во дворец.

Выходите из борделя и идите в северную часть города, памятуя о том, что встреча с любым солдатом **Flaming Fist** станет для вас роковой. Предъявите охраннику приглашение и проходите в залы.

Во дворце, помимо многочисленной знати, вы встретите **Sarevok** (коронуемого) и двух персонажей **Belt** и **Liia Jannath**, которых необходимо будет защитить во время предстоящей заварушки. В тот момент, когда **Sarevok** скажет свое веское слово, знать быстро превратится в великих допплгангеров и бросится на **Belt** и **Liia Jannath**. Немедленно двигайтесь им на подмогу и оттяните на себя основные силы противника.

Когда бой стихнет (обратите внимание, **Sarevok** при этом не вмешивался), придет время представить на суд общественности дневники злодея. Негодующая толпа бросится на **Sarevok**, а



ТАБЛИЦА МОДИФИКАТОРОВВОРОВСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ

Раса	Dexterity	Pick Pickets (15)	Open Locks (10)	Detect Traps (5)	Stealth (10)
Dwarf		-	+10	+15	-
Elf		+5	.5	-	+10
Gnome		-	+5	+10	+5
Half Elf		+10	.	-	+5
Halfling		+5	+5	+5	+15
	9	-15	-10	-10	-20
	10	-10	.5	-10	-15
	11	-5	-	-5	-10
	12	-	-	-	-5
	13-15	-	-	-	-
	16	-	+5	-	-
	17	+5	+10	-	+5
	18	+10	+15	+5	+10
	19	+15	+20	+10	+15
	20	+20	+25	+15	+18
	21	+25	+30	+20	+20
	22	+30	+35	+25	+23
	23	+35	+40	+30	+25
	24	+40	+45	+35	+30
	25	+45	+50	+40	+35

Примечание: в скобках указаны значения для вора первого уровня до применения модификаторов.

ТАБЛИЦЫ ПОВЫШЕНИЯ УРОВНЯ С РОСТОМ ОПЫТА

ВОИНЫ

Таблица 4а

Уровень	Fighter	Paladin/Ranger
1	0	0
2	2,000	2,250
3	4,000	4,500
4	8,000	9,000
5	16,000	18,000
6	32,000	36,000
7	64,000	75,000
8	125,000	150,000

Рост хит-поинтов за уровень: 1-10

ВОРЫ/БАРДЫ

Таблица 4б

Уровень	Thief/Bard
1	0
2	1,250
3	2,500
4	5,000
5	10,000
6	20,000
7	40.000
8	70,000

Рост хит-поинтов за уровень: 1-6

ЖРЕЦЫ

Таблица 4в

Уровень	Cleric	Druid
1	0	0
2	1,500	2,000
3	3,000	4,000
4	6,000	7,500
5	13,000	12,500
6	27,500	20,000
7	55,000	35,000
8	110,000	60,000

Рост хит-поинтов за уровень: 1-8

ВОЛШЕБНИКИ

Таблица 4г

Уровень	Wizard
1	0
2	2,500
3	5,000
4	10,000
5	20,000
6	40,000
7	60,000
8	90,000

Рост хит-поинтов за уровень: 1-4

ТАБЛИЦА ЦВЕТОВ РАЗЛИЧНЫХ ШКОЛ МАГИИ

Таблица 5

Специалист	Школа	Цвет заклинаний	Противоположенная школа
Abjurer	Abjuration	Зеленый	Alteration
Transmuter	Alteration	Синий	Abjuration, Necromancy
Conjurer	Conjuration/Summoning	Оранжевый	Divination
Diviner	Divination	Перламутровый	Conjuration/Summoning
Enchanter	Enchantment/Charm	Фуксин	Invocation
Illusionist	Illusion	Многоцветный	Necromancy
Invoker	Invocation	Красный	Enchantment/ Charm, Conjuration/Summoning
Necromancer	Necromancy	Голубой	Illusion

ТАБЛИЦЫ ИЗМЕНЕНИЯ ЧИСЛА ДОСТУПНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ С РОСТОМ УРОВНЯ ЗАКЛИНАНИЙ

Таблица 6а

Уровень волшебника	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-

Примечание: волшебники-специалисты имеют одно дополнительно заклинания на каждый уровень, но не способны учить заклинания противоположенной школы (см. таб. 5)

Таблица 6б

Уровень жреца/друида	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-	-	-	-
8	3	3	3	2	-	-	-	-	-

Таблица 6в

Уровень барда	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
5	3	1	-	-	-	-	-	-	-
6	3	2	-	-	-	-	-	-	-
7	3	2	1	-	-	-	-	-	-
8	3	3	1	-	-	-	-	-	-

вы просто отойдите в сторонку и понаблюдайте за разборкой. При любом раскладе **Sarevok** убежит в портал, который ему откроет невесть откуда появившийся волшебник.

Попросите **Belt** телепортировать вас в подземелья воров, чтобы начать погоню. Поговорите с ворами, и они скажут, что **Sarevok** бежал по лестнице, ведущей в лабиринт. Выбора нет — идем в воровской лабиринт, изобилующий ловушками и различной нечистью (в основном скелеты, за которых полагается 4000 очков опыта). Очень осторожно двигайтесь вперед, сначала посылая на разведку скаута **Imoen**. Пройдя все закутки, вы найдете умирающего волшебника, того самого, который поставил портал для **Sarevok** во дворце. Мда, за что боролся... Добейте его, собаку, чтобы не мучался.

ПОДЗЕМНЫЙ ГОРОД

Тут уместно сказать что-то пафосное про финальную битву со злом, затем спеть эльфийскую песню и хряпнуть портвешка прямо из горла бутылки, на которой криво приклеена написанная от руки этикетка «кешианский эль».

Перед входом в дворец вас встретит с распростертыми объятиями группа воинов, прикрываемая магами. Ни в коем случае не приближайтесь к ним! Закидайте огнем, травите ядовитыми облаками, загрызайте животными, но держитесь на солидной дистанции, иначе попадете под действие мгновенно умерщвляющего заклинания. В бою я применял посох с **animal summoning**.

Отдохните, подготовьте оружие и заклинания, после чего заходите в гостеприимно закрытые ворота дворца. В центральной части комнаты будет круг с выдавленной мордой скелета, на котором установлены необезвреживаемые ловушки. Их можно только избегать.

Как и в предыдущем сражении, не подходите близко к трону. Вытягивайте злодеев и активно атакуйте их с дистанции. Когда **Sarevok** падет (ох, как красиво мерзавец рухнул ниц!), наслаждайтесь роликом.

Все, game over, ждем продолжения. И последнее — при деинсталляции игры не сотрите случайно сэйвы!

P.S. Данное прохождение реально задействует где-то процентов 60-70 от общего потенциала игры. Умышленно пропущены некоторое квесты и локации — ведь должно же остаться что-то для самостоятельного освоения?!

СИ

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Приветствую вас на страницах рубрики «Обратная Связь»! Напоминаю, что мы все так же ждем оригинальных предложений, нетрадиционных мнений и суровой (но аргументированной) критики. К слову сказать, писем, заслуживающих внимания, стало заметно больше, а кроме того, у журнала наладился интересный диалог с читателями. В общем, предисловия тут и не требуется.

Hi, GameLand! Теперь уже, наверное, со всей фамильярностью могу сказать: «А вот и я опять!» Догадываюсь, как я вам уже надоел, но, please, прочитайте это письмо — может, вычитаете что-нибудь дельное. Интернета у меня нет, так что пришлось опять писать обычной почтой.

Прежде всего,спасибо за то, что опубликовали предыдущее письмо. Теперь мой тон, надеюсь, сменится более снисходительным — наш диалог поучителен для обеих сторон. Не буду извиняться за тот глупый случай с «двойным письмом» — просто представьте себе ярость любителя игры при в иде такой статьи. Надеялся, что сходство не различат «в огромном потоке писем». Похоже, поток был не ахти какой, так что я в обломе. Не злитесь, даже Чехов писал не под одним псевдонимом.

Вроде бы вы в чем-то меня убедили, Дмитрий, понимаю вашу позицию — вы, похоже, хотите угодить обоим лагерям — и фанатов, и ненавистников **Tomb Raider**. Возможно, самым легким выходом из ситуации можно считать попытку воздержаться, лечь на дно и оставить все как есть, попробовав не огорчить никого из читателей. Но я предлагаю вам более интересный, но менее безопасный (а то еще начнется третья мировая война!;-)) способ удовлетворить интересам всех:

1. Открыть полемику на страницах журнала, в этой же рубрике «**Обратная Связь**» — между читателями. Так же, как и с проблемой клонирования и жестокости в компьютерных играх. Может, по значимости проблема слегка не доятгивает до вышеперечисленных, но мое дело предложить — решать уже вам.

2. Такой же форум можно открыть и на вашей Интернет-страничке. И все потом взвесить и вынести окончательный вердикт. К сожалению, Интернет есть не у всех, в т.ч. и у меня, любимого, так что у вас есть шанс отдохнуть от меня.

Теперь, если можно, разберусь с ребатами, написавшими в N4(37) вашего журнала. Сперва тот ненавистник **Tomb Raider**, неидентифицированный вами. Не обратили вы внимание на предложение: «Пишите, в конце концов, больше про Quake!!!»? Мой диагноз: фанатик еще похуже меня будет. Такому и говорить страшно, что оба **Quake'а** — уже «дедушки» и всякие **Sin'ы**, **Half-Life'ы**, **Shogo** и т.д. медленно, но верно спихивают их в могилу, а информации о грядущем **Quake 3 Arena** пока мало. Кроме того, по-моему, на страницах журнала уже написано все про **Quake'и**, а что неупомянуто — заменено адресом соответствующей странички в Интернете. Не хочу спешить с выводами, но, по-моему, вы путаете глас народа с истошным криком фаната в припадке (что-то это мне напоминает ;-) — ред.).

Зато ваш поклонник Иван — парень неплохой (сразу признаюсь — это не я орудовал под его именем;-)). Приятно видеть, как люди, пройдя игру, не бегут на улицу орать «Я прошел ее! А ну все уважайте меня!», а продолжают играть (наверное, потому что игра хорошая) и отыскивать новые интересные моменты.

Дабы этому письму избежать участи предыдущего моего письма (быть напечатанным с заметными сокращениями) на сем и прервусь. Надеюсь увидеть ответ на мое предложение. До скорого,

Спрайт.

P.S. А за графику у **Tomb Raider3** все равно 2;-))).

*Спрайт, ты неисправим! Напоминаю читателям, что сие есть ни что иное, как развязка душераздирающего конфликта между представителем поклонников **Tomb Raider 3** и автором соответствующей статьи, в которой игра была раскритикована. К счастью, все окончилось почти благополучно. Можно считать, что взаимопонимание, на которое так рассчитывал Дмитрий Эстрин, восстановленно. По крайней мере, мы, как обычно, пришли к справедливому выводу о том, что мнения тут могут быть, в общем-то разными. Прокомментирую довольно интересные предложения автора письма. Что касается форумов в Интернете, то они есть, а споры там, кажется, никогда и не прекращались. Полемика на страницах журнала также никогда не прекращала своего существования. Другое дело, что занимает она сравнительно много времени, поэтому подвести итог можно лишь спустя полгода, когда обсуждаемая проблема теряет актуальность. Но тем не менее, хотелось бы задать читателям такой наболевший вопрос: «Насколько изменились компьютерные игры с того момента, как все это дело появилось? Что они приобрели? Что потеряли?» Таким образом, открывается новое грандиозное обсуждение со всеми вытекающими отсюда последствиями. Наиболее необычные, «идейные» письма будут, разумеется, опубликованы.*

*Теперь к вопросу о файтингах. Долгое время авторов и редакцию журнала обвиняли в непонимании жанра, в неаргументированной критике **Mortal Kombat** и иже с ним. Особенно досталось Александру Щербакову, любителю серии **Street Fighter**. Ему-то и предстоит отвечать. Но сначала почти типичное письмо:*

Привет СИ!

Александр, ты не прав!!!

Именно таким лозунгом я решил озаглавить это письмо (ну и как, а?). Ведь то, что я увидел на страницах вашего журнала, задело меня до глубины души. **Killer Instinct**, **Mortal Kombat**, **Tekken** — бездарно? Являясь комбатистом, еще с пеленок, я не согласен с вашим обзором (статья **SFZero 3** — (3) февраль'99). Уверен в том, что мое письмо окажется единственным, но все же я не оставлю своих слов и осмелюсь разобраться и оправдать столь обруганные Щербаковым игры. В общем,обо всем по порядку.

Kombat (который **Mortal**) — по частям разбираться не стану — каждая сыграла более-менее ту роль, которая на нее возлагалась. Каждая часть оправдывала ожидания. За исключением, пожалуй, четвертой, — от нее явно ждали большего. Но вся серия стала бешено популярной, некоторые неологизмы, изобретенные разработчиками, стали общеупотребительными словами. Возьмем, к примеру, то же **Fatality**, которое вошло в обиход каждого геймера. Эту игру знают все, она невероятно популярна, и хотя бы поэтому не стоит упоминать о ее недостатках.

Tekken — 3D, 3D, 3D — основное достоинство этой игры, третья часть которой произвела недогповеренный фурор в мире видеоигр. Об этой игре сказано много (ну, скажем, достаточно). Во всяком случае, уверен, что любому станет понятно, какого уровня эта игра, после того, как ее хотя бы увидит. Продукт действительно качественный, хотя все же не дотягивает до вершины жанра. Но называть бездарным **Tekken** нельзя! Сразу после появления игра окружила себя толпой фанатов, которые готовы бороться за доброе имя своей игры.

Killer Instinkt — еще одна суперигра. Пусть не столь популярная, как две предыдущие, но все же. По крайней мере, графическое исполнение в версии на **Nintendo 64** практически безупречно.

Все эти перечисленные игры являются неотъемлимой частью истории жанра, и удивительно, что вы, г-н Щербаков позволяете себе столь легкомысленно опускать их в глазах многотысячной аудитории.

За честное имя игр боролся **Vasion**, с уважением ко всем читателям Страны Игр.

А вот, собственно, ответ автора обзора:

*Нет, **Vasion**, я прав!*

Но, безусловно, в чем-то правы и вы. Создать отличную игру с по-настоящему проработанным игровым процессом довольно-таки сложно. Поэтому чаще всего на свет появляются, если так можно выразится, файтинги откровенной коммерческой направленности, либо просто жалкие попытки сотворить нечто «такое же, как и у всех». Всю троицу, названную вами (а ранее и мной) как раз и можно отнести к этой большой категории. Чтобы разъяснить ситуацию, вкратце разберем каждый из этих продуктов.

***Mortal Kombat**. Игра появившаяся на волне успеха **Street Fighter 2**, один из его многочисленнийших клонов. Но, будем обьективны, далеко не самый худший. Кровь и жестокость, вот что привлекало к нему игроков. Это первая драка такого плана, и в этом его главная заслуга. А если взяться за разбор игрового процесса? Смотрите, что получаем. Все бойцы одинаковы. Все стили одинаковы. Набор ударов одинаков. Отличаются персонажи только внешностью (историей, озвучкой) и супер-ударами, на которых весь игровой процесс строится. В **SF**, в **Fatal Fury**, в **Samurai Spirits** и проч. суперы хоть и играют довольно большую роль, но и слишком многое зависит конкретно от стиля борьбы. А они у большинства персонажей — разные. В отличие от **MK**. Минус, так и не исправленный даже в четвертой части игры, разочаровавшей всех. Кстати, вспомните о **MK Trilogy** и о восьмерых ниндзя, троих киборгах и прочих ВНЕШНЕ одинаковых персонажах. Называется это — халтура. И неуважение к поклонникам серии. Могу наговорить много чего еще интересного но пора переходить к следующему «опущенному».*

***Killer Instinct**. Игра, по сути представляющая собой **SF+MK**+чрезмерная насыщенность комбо. Эти самые комбо изрядно изуродовали игровой процесс, сделав бой ожиданием одной ошибки, после которой в ход шла серия заранее заученных ударов. Если на **SNES** все еще было более или менее неплохо, то версия для **N64** убивала наповал бездарностью внедрения «раздач» в игровой процесс. Проще было сесть и крутить крестовину в разные стороны, стуча по первой попавшейся кнопке — чего-нибудь да получится. Мой друг таким образом, хотите верьте, хотите нет, даже делал **Ultra**. И не один раз. Такой тип файтингов один, не буду говорить какой, редактор раздела Видео называет «стучалками». И он прав (также, как и я).*

***Tekken**. Красивый, стильный, трехмерный, попсовый, коммерческий, «стучалка». Очень многие игры его незаслуженно считают лучшим в жанре. Это примерно тоже самое, что и считать Ларису Черникову образцом песнопения. Очень качественно. Снаружи. Но не изнутри.*

*В заключение скажу, что двухмерный **SF** тоже уже всех достал (и даже меня), но он, да **Virtua Fighter** — это лучшее, что у нас есть.*

Теперь предлагаю вашему вниманию письмо, над которым нам пришлось задуматься:

Привет, Страна Игр!

Даже не знаю, с чего начать — столько накопилось к тебе вопросов и пожеланий и т.п. Ну ладно, по традиции начну сначала.

Мое знакомство с СИ началось не в таком уж и далеком 1997 году, когда я съездил в Екатеринбург. Прогуливаясь по одному из многочисленных рынков, я заметил журнал и, естественно, приобрел его. И был потрясен. Вернувшись в родной город, я, не мешкая, побежал на почту и подписался. Это было круто: авторы писали очень классно, было много интересных рубрик, из которых я всегда узнавал много нового (например, рубрика «**Обратная Связь**»), полиграфия была высшего класса, а постерами я обвесил всю комнату. И хотя ваш журнал был первым игровым, который я читал, но я не менял своего мнения о нем, даже когда познакомился с другими. Каждый новый номер я ожидал с диким нетерпением, и каждая статья была маленьким шедевром, который я перечитывал снова и снова... Куда все это ушло?

И дело даже не в теперешней полиграфии и не в количестве страниц. И не в отсутствии постера, который, впрочем, Стране Игр явно не мешает. Все дело в том, что журнал теряет былую объективность. Впрочем, это началось давно, где-то примерно с описания **Unreal** (а, может, и раньше...). В статье было все, за исключением одного — интересно ли в это играть. Купившись на это, я приобрел его и... разочаровался. Нельзя так, Страна, нельзя... Конечно, и в других журналах он был захвален, но то — другие. Причем, для вашего журнала характерна такая вещь — вы сначала ставите игре 9, и лишь потом начинаете, через 3-4 номера вспоминать, что у игры есть недостатки (**Quake 2**, например). Или вот при описании особо ожидаемых игр (**Trespasser**, **Carmageddon 2**). За что эти игры получают 8-9 баллов. **Carmageddon 2** потерял что-то, не знаю что, не мастер описывать игры, но он уже не тот, и играть в него менее интересно. Или Trespasser. Что это: лишний повод для того, чтобы сменить процессор или, наоборот, убедиться в том, что **HMM2**, **Shannara**, **Full Throttle'ам** ни по чем никакие **Unreal'ы**? Всего хорошего, выводы делайте сами.

С уважением, **Алмаз**.

*Есть над чем задуматься. Наши выводы могут показаться многим странным, но нам показалось, что меняется не только журнал, не только статьи и их авторы. Меняются и игры, которые порой требуют принципиально нового отношения, меняются и читатели. Объективность — проблема актуальная. Вопрос на засыпку: как объективно оценить **Tomb Raider 3** или **Mortal Kombat 4**, чтобы при этом все были довольны? Во всяком случае над ее решением мы сейчас активно работаем.*


MTV
МУЗЫКАЛЬНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ™
тВоя КНопкА

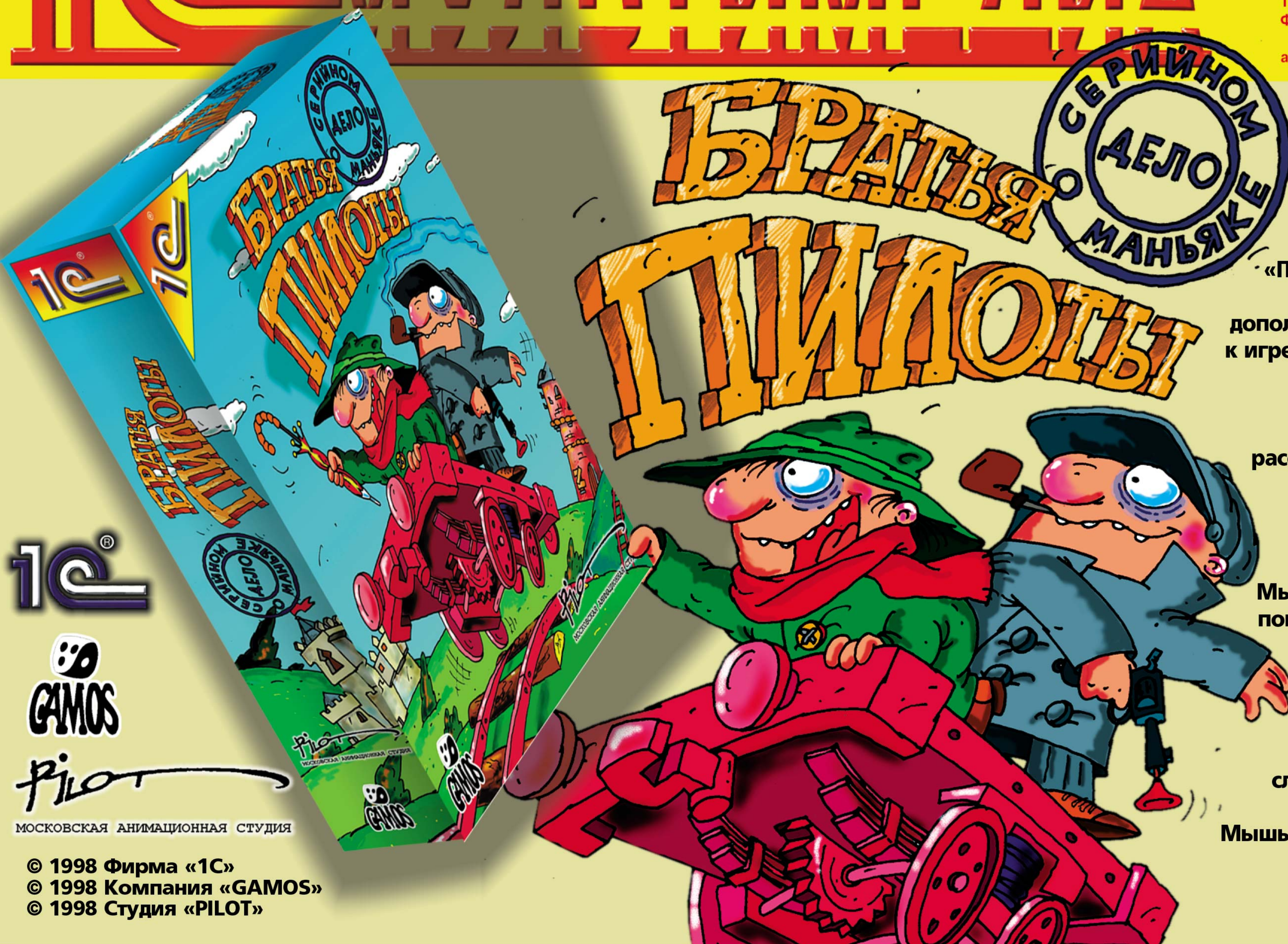
1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:МУЛЬТИМЕДИА» обращайтесь в фирму «1С»

123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21.

Тел.: (095) 737-92-57
Факс:(095) 281-44-07

admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Страшная история, случившаяся с котом по имени Мышьяк, заставила компанию «1С», «Геймос» и студию «Пилот» отложить все дела и выпустить дополнительную миссию к игре 1С:Геймос «Братья Пилоты. По следам полосатого слона». Еще одно дело расследуется братьями Пилотами. В беду попал их друг и домашний соратник - кот Мышьяк, похищенный поваром-испытателем Сумо для безответственных кулинарных экспериментов. Будьте готовы к сложным ситуациям, иначе будет готов Мышьяк с картофельным гарниром.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (м. «Пушкинская»)
ул. Смольная , 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)
ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А»
Ленинский пр-т., 87/1, маг. «Тигрис» (м. «Ленинский проспект»)
ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)
Можайский вал, 1, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Киевская»)
ул. Щербаковская, 40/42, маг. «Атлантик Компьютерс» (м. «Семеновская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)
ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН» (м. «Авиамоторная»)
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)
ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12» (м. «Кузьминки»)
Оружейный пер.,13, кор.2 (м. «Маяковская»)
Каширское ш., 66, корп. 3
ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига» (м. «Академическая»)
Алтуфьевское ш., 58 (м. «Отрадное»)
Шипиловский пр-д, 43, к. 3
Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинолюбитель», (м. «Университет»)
ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки» (м. «Октябрьская»)

Абакан
ул. Пушкина, 113
ул. Щетинкина, 59

Алматы
ул. Фурманова, 42
ул. Маркова, 44, оф. 315

Ангарск
квартал 278, 2, 3 эт.

Армавир
ул. Ковтюха, 264

Архангельск
ул. Тимме, 7

Барнаул
ул. Деповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323

Березники
пр-т Ленина, 12А

Биробиджан
ул. Шолом-Алейхейма, 25
маг. «Аудио-Видео»

Братск
ул. Депутатская, 17

Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Московская, 11

Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»

Екатеринбург
ул. Мира, 28
ул. Шейкмана, 57

Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»

Ижевск
ул. Советская, 8А

Иркутск
ул. Урицкого, 4, маг. «Мир Компьютеров»

Калининград
Ленинский пр-т, 13-15

Киров
ул. Московская, 12

Красногорск
ул. Заводская, 22А

Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Курган
ул. Красина, 55

Курск
ул. Гагарина, 2

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Минск
ул. Полевая, 28
салон «SKY SYSTEMS»
пр. Скарины, 16, маг. «Кадр»
салон «SKY-Мир Мультимедиа»

Мурманск
ул. Воровского, 15А
пр-т Ленина, 7А

Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23

Невинномыск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6

Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32
ул. Б. Покровская, 66

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
ул. Державина, 75
пр. К. Маркса, 20

Норильск
пр-т Ленина, 22
ул. Б. Хмельницкого, 5-1

Ноябрьск
ул. Киевская, 8

Одесса
ул. Жуковского, 34

Оренбург
Матросский пер., 2
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101, маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15
Комсомольский пр-т, 37-47
ул. Ленина, 66, «ГосНИИУМС»

Пятигорск
ул. Московская, 84

Рига
ул. Дзербенес, 14

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей» (секция «Золотая нива»)
ул. Ерошевского, 3-219
ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги» (Самарская площадь)

Санкт - Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»
Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»
Каменоостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»
Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная , 12, маг. «1С:Мультимедиа»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «MariCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3

Саратов
3-я Дачная, Компьютерный салон «Вавилон», «ТЦ Поволжье»

Симферополь
ул. Шпалянской, 7/9

Смоленск
ул. Октябрьской революции, 13

Сосновый бор
ул. Сибирская, 7

Сочи
ул. Советская, 40

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62

Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEKS»
Тарту мнт., 71

Тольятти
ул. Ленинградская ,53А

Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Химки
Юбилейный пр-т, 60

Чебоксары
ул. Хузангая, 14

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31 компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина компьютерный салон «Wiener»

Череповец
Советский пр., 30Б, маг. «Виртуальная реальность»

Чита
ул. Амурская, 91

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»

Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж

Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Техносила»: ул. Монтажная, 7/2 (м. «Щелковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»); ул. Пушечная, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пл. Победы, 1Б (м. «Кутузовская»); ул. Краснопрудная, 22/24 (м. «Красносельская»).
«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»); ул.Измайловский вал, 3 (м. «Семеновская»); ул. Автозаводская, 11 (м. «Автозаводская»); ул. Б. Черкизовская, 1 (м. «Преображенская»), ул. Пятницкая, 3 (м. «Третьяковская»).
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«МИР»: Волгоградский пр., 133 (м. «Кузьминки»); ул. 2-я Владимирская , 40 (м. «Перово»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско-Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тульская»); Чонгарский б-р, 16 (м. «Варшавская»); ул. Воронежская, 7 (м. «Домодедовская»).
«Электрический мир»: ул. Чертановская, 1В, к1 (м. «Чертановская»); ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); Дмитрия Донского б-р, 2а (м. «Пражская»).
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); ул. Петровка, 12 (м. «Кузнецкий мост», «Охотный ряд»); переход м. «Театральная» - ГУМ; Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»).
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
«Диал Электроникс»: ул. Строителей, 11 (м. «Университет»); Мичуринский пр-т, 4 (м. «Юго-Западная»); ул. Садово-Каретная, 20 (м. «Маяковская»); ул. Молдавская, 4 (м. «Кунцевская»); ул. Краснопрудная, 12, стр. 1 (м. «Комсомольская»); ул. Новослободская, 14/19 (м. «Менделеевская»); ул. Менжинского, 38 (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т, 22 (м. «Ленинский проспект»).
«Компьюлинк»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).